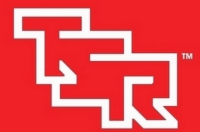


JEU DE RÔLES D'AVENTURES FANTASTIQUES

RÈGLES DE BASE

**Ce jeu ne requiert pas de plateau de jeu car l'action se déroule dans l'imagination des joueurs, lors d'aventures dans des donjons peuplés de monstres, de trésors et d'objets magiques.
Idéal pour 3 joueurs ou plus, à partir de 10 ans.**

**version restaurée
et corrigée
mars 2021**



« Vos premiers pas sur la route de l'aventure ! »



Version restaurée et corrigée

Mars 2021

Préface

Ceci est un jeu réellement amusant, qui fait intervenir votre imagination.

« *Alors que vous faites volte-face, l'épée brandie, l'énorme dragon rouge, cracheur de feu se rue vers vous dans un effroyable rugissement !* »

Vous voyez ? Votre imagination s'éveille déjà ! Ce jeu est bien plus passionnant que tous ceux auxquels vous avez déjà joué !

DONJONS & DRAGONS est un moyen de rêver tous ensemble, comme dans un film, ou un roman d'aventures. Seulement, c'est *vous* qui en inventez les histoires, en jouant à D&D.

Avec vos amis, vous ferez vivre des personnages dans un monde fantastique. Ce jeu est mieux qu'un livre, car il continue tant que vous le voulez.

C'est un des jeux les plus populaires qui aient jamais existé et vous verrez pourquoi dans peu de temps.

Quand vous avez acheté d'autres jeux, ou des livres, n'avez-vous jamais pensé : « C'était bien, mais je m'attendais quand même à autre chose ! » ? Eh bien les jeux de D&D sont ce que vous cherchez réellement, car ils sont ce que vous en faites !

Et ce n'est pas difficile ! Il faut lire un peu, penser un peu, mais surtout, s'amuser.

Ce qui est merveilleux c'est de découvrir que personne ne perd, et que tout le monde peut gagner !

C'est encore mieux quand vous commencez à bien connaître le jeu, par exemple, si vous savez à quoi vous attendre quand vous pénétrez dans un repaire de gobelins, ou lorsque vous savez à quel genre de dragons vous fier.

Et, contrairement à bien des jeux, il n'est pas nécessaire d'y mettre une pièce pour le faire fonctionner. Une fois que vous disposez de ces règles, vous n'avez besoin de rien d'autre.

Il y a bien d'autres choses encore, si vous le désirez : des aventures passionnantes, des figurines de personnages et de monstres, des règles conçues pour les Experts du jeu, et bien plus. Mais vous avez tout ce qu'il vous faut pour vous lancer dans de fantastiques épopées : cette boîte et votre imagination.

Ah, oui : il vous faudra aussi une chose de plus : un peu de temps. Il faut quelques minutes pour apprendre les règles de base et une heure ou deux pour faire une partie complète. Vous voudrez probablement y consacrer plus de temps, et peut être en faire votre passe-temps favori, comme des millions d'autres joueurs.

Mais pour l'instant, détendez-vous et imaginez.

« *Vous vous trouvez en haut d'une verte colline. Le soleil fait briller vos cheveux blonds flottants dans la brise matinale. Vous passez les doigts sans y penser sur le pommeau, serti de pierres précieuses de votre épée magique, et vous jetez un coup d'œil à l'elfe et au nain qui, comme d'habitude, se disputent sur la façon de charger les chevaux. La magicienne vient de mémoriser ses sorts et vous dit qu'elle est prête à partir. Une sinistre caverne vous attend et un terrible dragon s'y terre sournoisement. Il est temps d'y aller.* »

Amusez-vous bien !

Frank Mentzer Février 1983

Comment utiliser ce livre

Vous pouvez apprendre à utiliser les règles de DONJONS & DRAGONS tout seul, simplement en lisant les sections qui suivent. Vous n'avez pas besoin de vous souvenir de tout ; les deux premières aventures sont conçues pour vous apprendre à jouer par la pratique. Si vous êtes prêt à apprendre, rendez-vous à la section intitulée **Départ**.

Le jeu se joue en groupe de 3 joueurs ou plus. Si vous désirez apprendre avec d'autres personnes, il est alors recommandé que l'une d'elles sache déjà jouer de façon à ce qu'elle enseigne le jeu aux autres. Dans le cas contraire, l'un de vous devra lire la première aventure à haute voix de manière à ce que tout le monde suive, afin d'apprendre l'essentiel du jeu. Cependant, il est conseillé que chacun puisse lire les aventures à part.

Quand tout le monde saura jouer les personnages, lisez les sections **Personnages dans DONJONS & DRAGONS et jeu en groupe**. Un des joueurs devra aussi apprendre à être Maître du Donjon (ou MD – ce sera celui qui jouera le rôle des monstres. La seconde partie de cet ouvrage est le **Livret du Maître du Donjon**, expliquant tout ce que ce dernier a besoin de savoir.

Ce livre vous fournit tous les détails nécessaires pour jouer à DONJONS & DRAGONS. À l'aide de ces règles, vos personnages pourront atteindre le 3e niveau d'expérience. (Ces termes seront expliqués dans les pages qui suivent). D'autres livres sont par la suite disponibles, avec d'autres objets magiques, sorts, monstres et règles pour un jeu plus détaillé et plus passionnant.

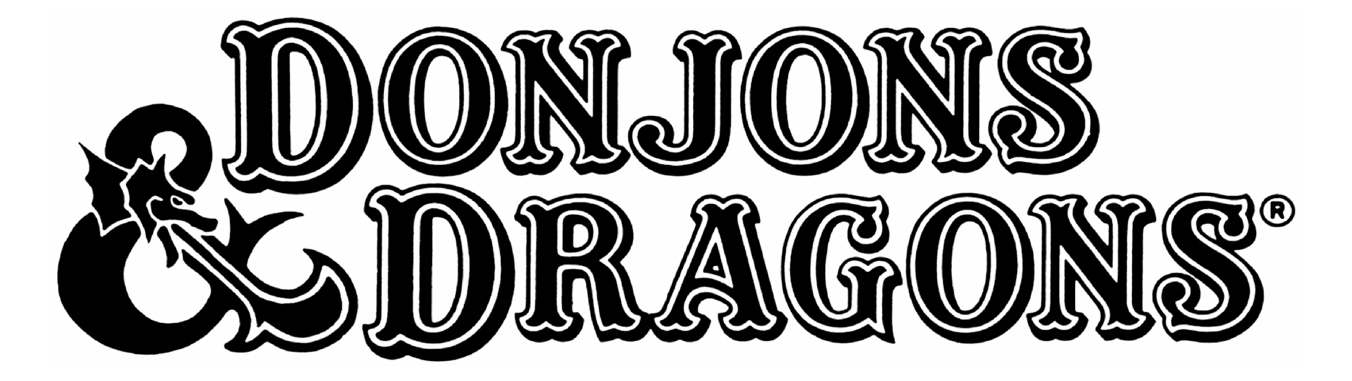
Le second livre contient les **Règles de D&D EXPERT** pour les personnages du 4e au 14e niveau. Les **Règles de D&D COMPAGNON** concernent les personnages du 15e au 25e niveau et celles de **D&D MASTER** complètent le système pour atteindre le niveau 36.

Toutes ces règles se combinent pour former un système de jeu complet d'aventures fantastiques. Vous pouvez utiliser l'ensemble ou seulement ce que vous jugez utile. Elles donnent souvent plusieurs façons de mener une partie. Vous pouvez créer de nouvelles règles, des monstres, des objets magiques, en vous inspirant des règles.

Remerciements

Les personnes suivantes ont permis la réalisation de cet ouvrage pendant ses années d'évolution : Dave Arneson, Brian Blume, Dave Cook, Anne C. Gray, Ernie Gygax, E. Gary Gygax, Allen Hammack, Kevin Hendrix, John Eric Holmes, Harold Johnson, Tim Kask, Jeff Key, Rob Kuntz, Alan Lucien, Steve Marsh, Tom Moldvay, Mike Mornard, Jon Pickens, Brian Pitzer, Michael Price, Patrick L. Price, Paul Reiche, Evan Robinson, Gordon Schick, Don Snow, Edward G. Sollers, Garry Spiegle, Stephen D. Sullivan, Ralph Wagner, Jim Ward, Jean Wells and Bill Wilkerson.

Nous remercions aussi Donald Patterson pour m'avoir ouvert la porte du monde de D&D et particulièrement Harold Johnson qui m'y a escorté.



Règles de Base

1ère PARTIE

Livret des Joueurs



LIVRET DES JOUEURS

Un jeu de Gary Gygax et Dave Arneson

5e Édition
Révision : Frank Mentzer
Traduit par Bruce Heard, Corrigé par Laurent Baraou
Illustrations : Larry Elmore et Jeff Easley

Dédicace

Ce jeu a subi des transformations extraordinaires depuis sa création ; écrit au départ pour des habitués il est, dans cette nouvelle version, accessible à tous. L'esprit d'origine a été soigneusement conservé. Cette édition est dédiée au fondateur de TSR : E. GARY GYGAX, avec tout le respect, l'admiration et la reconnaissance qui lui sont dus.

Distribué sur le marché de livre des États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, ltd. Version française distribuée en France, Belgique et Suisse par Transecom S.A.

Version corrigée #3 – mars 2022 – dd-add.fr

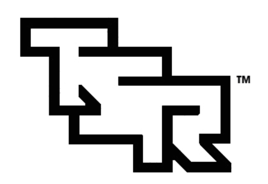


TABLE DES MATIÈRES

Apprentissage de DONJONS & DRAGONS®

Départ

Un donjon est un groupe de salles et de couloirs dans lesquels on peut trouver des monstres et des trésors. Ce sera à vous de les trouver, quand vous jouerez le rôle de votre personnage dans un monde fantastique. Il y a bien des sortes de monstres, mais les dragons en sont les plus puissants, les plus dangereux et les plus riches !

Vous pouvez commencer à jouer à ce jeu immédiatement – sans même apprendre les règles et sans aucun partenaire ! Commencez simplement à lire et vous découvrirez les bases du jeu en l'espace de quelques instants.

Pendant votre première aventure, vous n'aurez besoin que d'un des dés. Les autres seront utilisés par la suite, ainsi ne prenez pour le moment que le dé de forme presque sphérique, numéroté de 1 à 20. Passez le crayon de cire sur les chiffres afin de mieux les lire puis, essuyez l'excès de cire.

Après quoi, munissez-vous d'un crayon et de papier, vous serez fin prêt pour commencer l'aventure !

Lisez ce livret comme un roman. Ne sautez aucun paragraphe ! Cette édition a été complètement révisée de manière à expliquer le jeu méthodiquement. Dans les sections qui suivent, vous apprendrez beaucoup au sujet du jeu. Il n'est pas nécessaire de tout mémoriser.

Une fois que vous aurez fait **l'aventure en solo** (13-22), vous saurez comment utiliser le jeu de base. Le reste du livret vous donne d'autres détails nécessaires lors d'un jeu en groupe.

Quand il y a plusieurs joueurs, l'un d'entre eux est le Maître du Donjon (MD en abrégé) et dirige le jeu alors que les autres jouent les rôles des aventuriers. L'autre livret, le **Livret du Maître du Donjon**, fournit toutes les informations nécessaires pour diriger un jeu à plusieurs.

Qu'est-ce que le « jeu de rôles » ?

Ceci est un jeu de rôles. Cela signifie que vous agirez comme un acteur, en imaginant que vous êtes quelqu'un d'autre. Nul besoin d'une scène, ni de costumes ou de scripts. Il ne faudra que votre l'imagination.

Ce jeu ne dispose pas de carte de jeu, car elle n'est pas nécessaire. De plus, aucune carte ne pourrait contenir tous les donjons, monstres et personnages qui seront utilisés.

Pour l'instant, pendant que vous apprenez, vous jouerez un rôle dans votre imagination. Plus tard, lorsque vous jouerez le jeu avec d'autres joueurs, chacun d'entre vous représentera un personnage différent, en parlant comme s'il était lui-même ce personnage. C'est facile, mais d'abord il faut se préparer.

Quel rôle jouerai-je ?

Imaginez : vous êtes à une autre époque, en d'autres lieux. Ce monde ressemble beaucoup au nôtre, il y a très longtemps, avec des chevaliers et des châteaux, mais sans science ni technologie – pas d'électricité ni de confort moderne.

Imaginez : les dragons existent, autant que les loups garous. Des monstres de toutes sortes habitent de sombres cavernes ou des vieilles ruines. Et la magie est tout aussi réelle !

Imaginez : vous êtes un héros, fort et célèbre, mais vous êtes pauvre. Jour après jour vous explorez l'inconnu. Plus vous faites des découvertes plus vous devenez puissant et célèbre.

Les caractéristiques de base de votre personnage

Il nous faut un moyen de décrire le personnage dans le jeu. On peut dire que le guerrier est « fort, assez adroit mais pas très intelligent ». Mais ceci est plutôt insuffisant et une description plus précise serait souhaitable.

Nous appelons ces détails : **caractéristiques** (Force, Intelligence, et autres). Chacune d'entre elles est notée de 3 à 18

Vous êtes un guerrier et votre *Force* atteint 17, presque le maximum !

Vous êtes « plutôt adroit » ce qui indique que vous pouvez vous déplacer assez rapidement. Le nom de cette caractéristique est la *Dextérité*. En tant que guerrier vous n'avez pas besoin d'avoir une très haute dextérité. Votre score est 11 (ce qui est légèrement au-dessus de la moyenne).

Souvent, le guerrier n'est pas très intelligent. Votre personnage n'est pas aussi malin que vous, mais il n'est pas complètement idiot non plus. Disons que *son Intelligence* est de 9 ce qui est à peine en-dessous de la moyenne.

Prenez note de ces caractéristiques. N'importe où sur votre bloc-notes écrivez :

17 Force
11 Dextérité
9 Intelligence

Vous aurez besoin d'équipement pour partir à l'aventure. Vous transportez un sac à dos et d'autres objets, très similaires à du matériel de camping. Il y a de la nourriture, de l'eau, de la corde, une lanterne, etc. ; pour l'instant, supposons que le personnage dispose de tout ce qu'il faut pour vivre dans la nature.

Avec tous ces monstres vous aurez besoin de protection ! Vous portez donc une armure faite de maillons en fer (appelée cotte de mailles) et un casque. Vous avez une magnifique épée à la ceinture et une dague passée dans une botte. Vous savez utiliser correctement votre armement.

Choisissez le sexe et le nom de votre guerrier.

Vous êtes prêt ? Allons-y !



Votre première aventure

Votre village natal est tout petit, avec des routes de terre battue. Vous partez un matin vers les collines voisines. Il y a des grottes dans leur flanc où l'on peut trouver des trésors, mais ils sont gardés par des monstres. Vous avez entendu parler d'un certain Bargûl qui s'y cacherait aussi. Bargûl est une sorte de bandit qui a volé, tué, et il continue de terroriser la population locale. Si vous parvenez à le capturer, vous deviendrez un héros local !

Alors que vous vous rapprochez de l'entrée, vous jetez un coup d'œil autour de vous. Il fait beau et l'endroit semble calme, cependant, vous savez que tout ceci est bien trompeur. Les monstres vivent dans les cavernes et il y fait très sombre. Ainsi vous sortez votre lanterne et de quoi allumer la mèche (silex et amadou, les allumettes n'existant pas à cette époque). La flamme crachote un peu mais l'huile commence à brûler régulièrement, irradiant une lueur douce et rougeoyante. L'épée à la main, vous entrez dans la grotte.

Il y fait sombre et humide. Un passage s'enfonce tout droit vers le cœur de la colline. Il semble que ce soit le seul passage. Vous empruntez donc ce tunnel, en prenant garde aux chauves-souris et autres créatures de la nuit.

Vous apercevez soudain un gobelin ! Il est de plus petite taille que vous, et il ressemble à un petit homme très laid aux cheveux gris. Il vous voit et pousse un cri en sortant son épée, puis vous attaque ! Vous évitez son attaque et vous levez votre arme pour lui répondre.

Si le gobelin ne s'était pas jeté sur vous immédiatement, vous auriez pu tenter de lui parler, mais il ne vous a pas laissé le choix. Vous devez défendre votre vie maintenant.

Comment attaquer

Dans le jeu, chaque fois que vous tentez d'atteindre un monstre, il y a une chance de manquer son attaque et bien sûr, il y a une chance de la réussir. Il sera difficile pour les monstres de blesser votre guerrier, car il porte une cotte de mailles de bonne qualité. Le gobelin par contre, n'est pas trop difficile à atteindre, car son armure ne le protège pas si bien.

Pour frapper la créature, lancez un dé à 20 faces. Si vous obtenez un 10 ou moins, votre personnage manque le gobelin. Avec un 11 ou plus, l'épée touche le monstre (cela fait partie des règles de combat). Vous apprendrez plus de choses à ce sujet au fur et à mesure de votre lecture.

Si vous manquez votre attaque, le gobelin essaie de frapper à nouveau, mais encore une fois, son épée glisse sur votre armure. Relancez le dé pour voir si votre attaque réussit.

Si vous touchez le gobelin, il poussera un cri et partira en courant vers le fond du couloir, dans l'obscurité. Les gobelins peuvent voir dans la pénombre. Vous l'avez blessé.

Si vous le manquez, continuez à lancer le dé ! Le gobelin tente de vous atteindre, mais vous parez ses attaques facilement. Souvenez-vous : si vous atteignez le gobelin, il partira en courant.

Dégâts et points de vie

Dans le jeu, quand une créature est atteinte (monstre ou personnage), des « dégâts » lui sont infligés. Il y a un système pour tenir compte des dégâts : c'est ce que l'on appelle les **points de vie**.

Le nombre de points de vie que possède une créature représente le total de dégâts qu'elle peut subir avant d'être tuée. Les points de vie sont exprimés sous la forme d'un nombre. Plus ce nombre est élevé, plus la créature sera résistante aux blessures. L'abréviation pour points de vie est pv.

Votre guerrier a commencé l'aventure avec 8 pv (points de vie et il en possède toujours autant car le gobelin n'a pas réussi à le blesser. Il a peut-être atteint votre bouclier ou votre armure, mais sans vous blesser. Ses attaques ont donc toutes *été manquées*.

Constitution : votre santé

Votre guerrier est en bonne santé ; il peut donc se battre longtemps sans se fatiguer. Cette faculté est mesurée par une autre caractéristique appelée *Constitution*. La Constitution de votre personnage est de 16, ce qui est bien au-dessus de la moyenne sans être parfait.

Votre Constitution affecte vos points de vie. Si ce score était faible, vous n'auriez peut-être que 2 ou 3 points de vie. Dans le cas contraire, si vous aviez 18 de Constitution, vous pourriez atteindre les 10 points de vie, ou plus !

Notez votre nouvelle caractéristique sous les premières :

Constitution 16

En haut de la page, au-dessus des caractéristiques, notez aussi vos points de vie :

Points de vie 8

Maintenant, retournons à notre aventure :



Vous vous arrêtez maintenant pour vous assurer que tout va bien, puis vous reprenez votre progression dans le tunnel. Il n'y a pas d'autre passage.

Il donne finalement sur une salle plus grande. Vous vous en approchez avec précautions, en levant votre lanterne pour y voir un peu mieux. D'un coin provient un sifflement et vous apercevez un *énorme* serpent à sonnette de presque 3 mètres de long ! À proximité se trouvent des centaines de pièces d'or et d'argent.

Tenter de parler à un serpent ne servirait à rien, et il n'est pas possible de passer outre. Là encore, il faut combattre. Cette fois-ci, il faudra tenir compte des points de vie. Le serpent en a 3. Sur votre feuille, inscrivez : « serpent 3 », en laissant de la place en-dessous pour marquer les points de dégâts qu'il subira.

Vous atteindrez le serpent avec un score de 10 ou plus. Il est plus lent, et plus facile à toucher, que le gobelin. Cependant, il a plus de chance de vous atteindre car il est plus grand et plus féroce que le gobelin.

Si vous touchez le serpent, barrez son « 3 » et marquez « 2 » à la place. Il est alors blessé. Si vous le manquez, ne modifiez rien.

Le serpent vous mord et vous atteint ! En haut de votre feuille, barrez le 8 et remplacez-le par un 7.

Quand vous jouez à D&D tout seul, suivez cette méthode pour gérer les points de vie de votre personnage et ceux du monstre.

Empoisonné ?

Ceci est un serpent venimeux, très dangereux. Dans le jeu, il y a un moyen de savoir si le poison vous affecte ou pas. Lancez un dé à 20 faces. Si vous obtenez un 12 ou plus, vous avez repoussé le serpent avant qu'il ne vous injecte le venin (mais la morsure vous a quand même blessé). Si vous faites 11 ou moins, votre guerrier perd 2 points de vie supplémentaires à cause des effets du poison (barrez le 7 et remplacez-le par un 5).

Ce jet de dé a servi à déterminer si vous aviez échappé au poison. On l'appelle « **jet de protection** ».

Votre guerrier attaque à nouveau. Souvenez-vous, si vous faites 10 ou plus, vous touchez le monstre ; dans ce cas, réduisez le total de ses points de vie de 1. Si vous le manquez, ne changez rien.

Le serpent vous atteint encore ! Vous perdez 1 point de vie et vous devez effectuer un autre jet de protection. Si vous obtenez un 12 ou plus, vous ne perdrez pas de point de vie supplémentaire. Si vous faites 11 ou moins, vous subissez 2 points de dégâts dus au venin.

Vous pouvez attaquer à nouveau. Si le serpent est encore vivant après cette attaque, il tentera de vous mordre mais vous manquera. (Lors de ce combat, le serpent ne parviendra plus à vous toucher ; mais dans une partie régulière, il aurait pu atteindre et tuer votre guerrier avant même qu'il ait pu contre-attaquer). Le serpent continuera d'attaquer, mais en vain. Votre guerrier pourra se battre pendant assez longtemps, mais tôt ou tard, le serpent succombera sous les coups.

Quand les points de vie du serpent sont réduits à 0, le serpent meurt. De la même manière, votre guerrier meurt si ses points de vie tombent aussi bas.

Vous êtes blessé, mais vous n'y pouvez rien pour l'instant. Les dégâts subis par le guerrier peuvent être soignés et guéris en quelques jours de repos.

Le serpent mort n'est plus dangereux, ainsi vous pouvez vous remettre en route. Vous ramassez d'abord toutes les pièces et les mettez dans votre baluchon. En vous baissant, vous réalisez qu'il y a trois sortes de pièces argentées. Certaines sont effectivement en argent, mais les autres sont faites de métaux plus précieux : l'électrum et le platine !

Ceci est un trésor surprenant car les serpents n'en ont généralement pas. Il appartient probablement à quelqu'un qui n'a pas réussi à vaincre le serpent.

Parfois les trésors sont cachés. En regardant attentivement autour de vous, vous repérez une petite perle, dans un coin. Elle doit bien valoir dans les 100 pièces d'or à elle seule !

Après un court repos pour reprendre votre souffle, vous levez votre lanterne et examinez le passage qui s'enfonce dans les ténèbres. Derrière vous, la lumière de l'extérieur brille encore à l'entrée du tunnel. Vous êtes tenté de faire demi-tour, mais vous vous dites qu'un courageux guerrier ne rebrousse pas chemin après le moindre combat.

Souvenez-vous cependant que vous êtes blessé ; si vous continuez, prenez garde ! Si vous voyez un autre serpent ou quoi que ce soit vous paraissant dangereux, vous n'aurez alors qu'à rentrer chez vous. Ne vous faites pas tuer ! Revenez en pleine forme pour combattre plus tard ; le trésor attendra.

Vous avancez prudemment dans la galerie menant vers l'inconnu. Vous levez votre lanterne et gardez la main sur le pommeau de votre épée.

Le tunnel donne sur une autre caverne de petite taille. En vous rapprochant, vous entendez une voix et vous voyez de la lumière.

Vous abaissez le cache de votre lanterne afin de ne pas vous faire repérer, et vous jetez un coup d'œil à l'angle du passage. Sur la droite, assise près de la paroi, une magnifique jeune femme, portant une armure comme la vôtre, semble prier ou méditer. Elle n'a pas d'épée, mais une masse. À ses pieds se trouve une lanterne allumée.

Vous pensez qu'elle ne veut probablement pas être interrompue et vous tentez de passer sans vous faire voir. Mais elle relève la tête et vous dit :

« Eh bien, cher ami ! On cherche des gobelins ? Peut-être que... mais vous êtes blessé ! Puis-je vous aider ? » Elle vous observe attentivement pour voir si vous présentez un danger, mais elle semble effectivement vouloir vous porter assistance.

Vous lui faites vos excuses pour l'avoir dérangée, mais vous vous demandez ce qu'elle sait des gobelins, et, ce qui est le plus important, comment elle pourrait vous aider. Mais patience ; elle vous veut peut-être du mal. Sur vos gardes, vous vous rapprochez. Elle se dresse et dit :

« Je m'appelle Alina. J'appartiens à l'ordre des clercs, mais je suis partie à l'aventure, comme vous. Je vis à la ville et je suis venue à la recherche des gobelins et des trésors. Connaissez-vous les clercs ? »

Arrêtez-vous et imaginez ce que votre personnage dirait. En ville, il se pourrait qu'elle soit une voisine, mais vous n'en savez rien. Et vous ne savez pas ce que sont les clercs.

Après vous avoir écouté, elle répond, « Oui, le gobelin est allé par-là » en montrant un passage sortant de la caverne. « Il est passé si vite que je l'ai à peine entrevu. L'avez-vous blessé ? Tant mieux, les gobelins sont maléfiques. »

« Comme vous ne savez rien des clercs, laissez-moi vous renseigner. Ils sont entraînés au combat, mais ils savent aussi utiliser des sorts. Je médite, et le pouvoir entre dans mon esprit. Un des sorts que je peux utiliser maintenant sert à soigner les blessures, et je pense que vous en avez besoin ! »

De la magie ! Vous en aviez déjà entendu parler. Vous êtes toujours sur vos gardes, mais lorsque vous regardez la jeune femme, elle marmonne quelque chose et vous touche le bras. Vos blessures se guérissent, comme par enchantement !

Sur la feuille, remettez votre total de points de vie à 8.

« Ça va mieux ? » demande-t-elle. « Voulez-vous vous asseoir un moment pour vous reposer ? J'aimerais vous mettre au courant de plusieurs choses que vous devriez savoir. » Vous vous asseyez, ravi de vous reposer un peu, tout en gardant votre épée à portée de la main. La jeune femme se rassoit près de sa lanterne.

« Si vous ne savez rien des clercs, vous ne connaissez certainement rien non plus



des magiciens. Ce sont aussi des aventuriers, comme vous et moi, mais ils ne se fient qu'à leurs sorts et combattent rarement. Ils ont des pouvoirs différents de ceux des clercs. Plutôt que de méditer, ils apprennent leurs sorts à partir de leur grimoire. Il y a quelques magiciens dans la ville, mais très peu ».

« Si un mage maléfique vous attaque, vous aurez peut-être une chance d'échapper à sa magie, mais c'est plus difficile que d'échapper au poison. Les sorts peuvent être utiles, mais ils peuvent aussi être très dangereux ».

« Au fait, il me semble que cette blessure que je viens de guérir était une morsure de serpent. Elles peuvent être très graves car les venins sont parfois mortels. Vous avez de la chance de ne pas avoir été plus sérieusement atteint. Certaines créatures ont des attaques spéciales, comme le poison. Certaines peuvent paralyser, d'autre pétrifier d'un regard à moins que l'on ne détourne le sien à temps ! Certaines créatures peuvent cracher le feu, l'acide ou d'autres choses toutes aussi dangereuses. Il n'est jamais possible d'échapper complètement à ces souffles, mais vous pouvez vous en protéger en partie si vous vous cachez à temps. »

Votre personnage a des jets de protection différents pour chacune de ces attaques spéciales ; cela sera expliqué un peu plus tard.

Charisme : votre personnalité

Votre guerrier s'entend assez bien avec la jeune femme ; elle a été amicale dès le début. Ceci est un effet d'une autre caractéristique : votre *Charisme*. Dans la mesure où votre personnage est un être sociable, son Charisme sera au-dessus de la moyenne, 14 (souvenez-vous, 18 est le maximum possible). Si vous aviez un score plutôt faible, l'aventurière aurait fait preuve de plus de prudence et n'aurait peut-être pas offert de vous soigner.

Sagesse : votre bon sens

Un clerc possède une grande sagesse. Ceci est une autre caractéristique, différente de l'intelligence. Par exemple, imaginez que vous sentez des gouttes d'eau sur votre bras. Votre Intelligence vous signale qu'il pleut ; votre Sagesse vous poussera à vous abriter pour ne pas attraper froid.

Votre guerrier n'a pas beaucoup de Sagesse, son score est de 8. La Sagesse de la prêtresse est de 17, mais elle n'a pas beaucoup de Force, 9 seulement. Chaque type d'aventurier a des caractéristiques différentes ; celles des magiciens par exemple, sont basées sur l'intelligence, mais souvent avec une faible Force.

Notez vos caractéristiques sur votre feuille de papier :

Sagesse	8
Charisme	14

Aventures en groupe

Après un moment, les deux personnages se connaissent un peu mieux. Elle propose de se joindre à votre quête pour vous faciliter la tâche. Ceci implique que les trésors devront être partagés, mais aussi, vous pourrez vaincre des monstres plus puissants et donc trouver plus de richesses. De plus, deux aventuriers ont plus de chances de succès qu'un seul. Vous décidez que cette proposition est une bonne idée et vous allez tous les deux vers le passage suivant.

Côte à côte, vous progressez sans faire de bruit dans le couloir. Vous en voyez un autre qui part vers la droite, à peu près à 6 mètres devant. En rabaissant à moitié le cache de vos lanternes, vous pouvez toujours voir ce qu'il y a autour de vous sans pour autant alerter trop vite les monstres des environs. Vous vous rapprochez de l'intersection et y jetez un coup d'œil furtif.

Quatre créatures humanoïdes en haillons se tiennent en petit comité 6 mètres plus loin. Elles ne font absolument aucun bruit et semblent attendre quelque victime imprudente.

Avant de pouvoir parler, votre compagne vous touche le bras et vous indique de faire demi-tour.

« Ce sont des goules ! » vous chuchote-elle. « Si l'une d'elles vous touchait, elle vous paralyserait ! Les goules sont des morts-vivants d'un type particulièrement dangereux. Nous les clercs, avons des pouvoir spéciaux pour les repousser. Suivez-moi et priez pour que je réussisse ! »

Vous avancez à nouveau, la prêtresse devant. En épiant les goules vous remarquez qu'elles semblent n'avoir rien entendu. L'aventurière sort un médaillon de dessous sa cotte de mailles et vous voyez le symbole de l'un des temples de la ville. Elle avance courageusement vers les goules et leur crie « Vade retro ! Créatures des ténèbres ! »

Les goules font volte-face et semblent sur le point de se jeter sauvagement sur la jeune femme, mais soudain, elles hésitent, puis voyant le symbole briller à la lueur des lanternes, elles détalent, prises de panique, dans l'obscurité du tunnel.

« Ne les poursuivons pas, » dit-elle. « Elles peuvent être fort dangereuses ; ne restons pas ici. J'ai eu de la chance de les repousser, mais ça ne marche pas à chaque fois. »

Tout en progressant dans le couloir, elle ajoute : « Ce pouvoir a pour nom, « Vade retro ». Seuls les clercs peuvent l'utiliser. Il existe de nombreux types de morts-vivants comme, les squelettes, les zombies, et bien pire. Si vous aviez été seul, les goules vous auraient tendu une embuscade et très probablement vous auraient tué. »

« Dépêchons-nous, car les effets de mes pouvoirs ne durent que quelques minutes et il y a beaucoup trop de ces monstres pour que nous puissions les vaincre seuls. »



Vous voyez une porte au bout de la galerie, sur la droite. Ceci est plutôt rare dans les cavernes. Vous vous rapprochez lentement et sans faire de bruit. Le tunnel se prolonge dans l'obscurité.

Ensemble, vous examinez la porte. Elle est en bois, avec de lourdes ferrures. Les gonds sont de l'autre côté. Sous la poignée de fer se trouve la serrure.

« Je ne vois pas de danger » dit l'aventurière, « mais il se peut qu'il y ait des pièges sur la porte. Bien que je ne sache pas les trouver, je vais quand même essayer d'ouvrir la porte. » N'arrivant pas à l'ouvrir, elle se retourne vers votre personnage et lui demande de forcer la porte.

Vous prenez un peu de recul et ébranlez seulement la porte d'un grand coup de pied. Vous réalisez alors que cette porte est bien trop solide pour être enfoncée.

« Quel dommage ! » dit Alina. « Il y a probablement quelque chose d'intéressant derrière cette porte. Il nous faudrait un voleur ! »

À la vue de la mine déconfite de votre guerrier, elle lui explique ceci : « Vous allez penser que les voleurs sont malfaisants, mais beaucoup d'entre eux ne le sont pas. Les voleurs sont des aventuriers, certains même sont de bonne compagnie, réellement. Bien sûr, il vaut mieux faire attention à sa bourse, mais un voleur peut être très utile pour chercher les pièges, crocheter les serrures, escalader les murs et pour bien d'autres choses encore.

Je suis sûre que nous pourrions mieux nous en tirer si nous avions un voleur avec nous. Un magicien serait tout aussi utile. Quand on a le temps d'organiser une expédition digne de ce nom, il y a toujours un spécialiste de chaque type de métier, plus un ou deux solides guerriers pour les situations un peu « musclées ». Malheureusement, personne n'a voulu se joindre à moi cette fois.

Vous tentez de briser la porte à nouveau, sans succès. Ainsi, à regret, vous continuez votre chemin.

Le passage tourne vers la gauche et vous apercevez de la lumière plus loin. Vous vous arrêtez pour écouter et vous entendez des bruits de voix. L'une paraît humaine, l'autre ressemble à une voix de gobelin.

« DEBOUT, avorton ! » gronde l'homme. « Qui d'autre as-tu vu, en dehors de cette prêtresse et du guerrier ? »

« Pitié, Maître ! Ne me frappez plus ! » gémit le gobelin. « Personne d'autre, non, personne ! Et j'ai gravement blessé le guerrier ! Je suis venu vous le dire aussi vite que j'ai pu ! » Le mensonge ne semble pas prendre.

« Relève-toi, ou je te transforme en crapaud immonde ! Tu t'es certainement enfui sans même essayer. Personne d'autre, tu es sûr ? »

« Personne d'autre, Maître ! Je le jure ! »

« Hrmph. Ils n'en représentent pas moins un danger. Peut-être pourrai-je les tromper et les tuer sans combattre. »

Alina vous tape légèrement sur l'épaule et vous fait signe de vous retirer pour discuter de la situation.

« Je reconnais cette voix ! » dit-elle. « C'est Bargûl, un de ces magiciens malfaisants. Il a probablement lancé un sort sur le gobelin pour qu'il le serve. »

« Si nous faisons demi-tour, nous serons saufs. Oh ! J'allais presque oublier ! Les goules sont certainement de retour maintenant. Si Bargûl n'a qu'un seul gobelin, on devrait risquer un combat, plutôt que d'affronter les morts-vivants. De plus, il ne nous attend pas – du moins pas encore. »

En tendant l'oreille, vous entendez le magicien et le gobelin échafauder des plans pour vous piéger. Vous faites vous aussi vos plans. Le magicien est le plus dangereux et Alina essaiera de lui lancer ses sorts. Votre travail est de combattre le gobelin.

À votre retour, vous entendez quelqu'un lancer un sort un peu plus loin. Vous jetez un coup d'œil et vous apercevez un homme barbu et de grande taille, avec une robe noire, qui se tient dans la salle. Un gobelin est accroupi dans un coin, et il observe la scène. Le magicien bouge ses mains et prononce des paroles que vous ne comprenez pas, puis, soudain, il disparaît !

Le gobelin ouvre de grands yeux et s'écrie : « Ah ! Maître, ça marche ! personne ne peut vous voir maintenant. Quelle surprise ces méchants aventuriers vont avoir ! À mon tour maintenant ! Rendez moi invisible, Maître ! »

Alina vous chuchote : « Allons-y maintenant, avant qu'il n'en fasse davantage ! » Et vous chargez dans la salle, l'arme au poing.

Le gobelin sursaute et vous attend en faisant des moulinets avec son épée courte. Mais il vous manque !

> Le gobelin a 2 points de vie et vous avez toujours besoin d'un 11 ou plus pour, l'atteindre. Lancez les dés et prenez note des dégâts que vous lui infligez, de la même manière qu'avec le serpent.

Pendant que vous combattez le gobelin, Alina regarde autour d'elle pour repérer le magicien invisible, tout en faisant tournoyer sa masse dans les airs. Il semble qu'elle ait touché quelque chose, car vous entendez un cri étouffé. Elle continue de faire tournoyer sa masse, mais sans succès, aussi elle s'arrête et lance un sort. Ne voyant pas les effets de ses pouvoirs, vous vous concentrez à nouveau sur votre combat.

> Le gobelin vous atteint et vous inflige 2 points de dégâts. (Vous ne faites qu'un point de dégâts quand vous atteignez la créature). Mais ce dernier n'a que 2 points de vie ; le combat est donc équilibré. Lancez les dés à nouveau pour déterminer si vous touchez le gobelin. Si vous le manquez, le gobelin vous attaquera encore, mais vous manquera.

Alina n'arrive pas à trouver Bargûl, et elle semble perdre patience. Soudain, le son d'un sort semble venir du fond de la salle ! L'aventurière se retourne et se précipite dans cette direction, en criant et en levant sa masse. Au même moment, le magicien y apparaît. Il montre Alina du doigt et une flèche lumineuse vole vers elle. Touchée, elle pousse un cri et s'effondre au milieu de la salle. La flèche luisante disparaît.

Si votre guerrier n'a pas encore réglé son compte au gobelin, lancez les dés. Alors que vous attaquez, le gobelin vous atteint et vous cause 2 points de dégâts supplémentaires. N'oubliez pas de tenir le compte des dégâts du gobelin et des vôtres.

Si vous tombez à 0 point de vie, l'ennemi gagne le combat et vous ne reverrez jamais votre maison.

Si vous continuez à combattre, le magicien restera dans le coin pendant un moment pour penser au sort qu'il pourrait lancer cette fois ci. Relancez les dés ; le gobelin vous manquera systématiquement à partir de maintenant.

Le gobelin a commencé à se battre avec seulement 2 points de vie. Ainsi, si vous l'atteignez deux fois il s'effondrera mort. Vous aurez alors vaincu le gobelin, mais il restera encore le magicien !

Quand le gobelin tombera, le magicien commencera à perdre son calme. Il bougera les mains et prononcera de curieuses sonorités en vous regardant : il vous lance un sort !



Vous vous élancez dans sa direction pour l'empêcher de terminer sa formule magique, trop tard. Une force magique submerge votre esprit.

Lancez le dé à nouveau. Vous devez réussir un jet de protection contre les sorts. Si vous faites un 16 ou moins, la magie vous affectera ; lisez alors la section **fin numéro 1**. Si vous obtenez un 17 ou plus, votre guerrier échappe aux effets du sort ; rendez-vous alors à la **fin numéro 2**.

Fin numéro 1 : VOUS AVEZ MANQUE VOTRE JET DE PROTECTION

Alors que vous vous approchez du mage noir, une curieuse sensation vous envahit. Eh bien ! Il n'a pas l'air si mauvais ce Bargûl ! Après tout, c'est un brave type ! Il vous semble même que c'est un ami de longue date, mais vous avez du mal à le situer dans votre mémoire.

« Tu vas mieux ? » vous demande-t-il. « Tu semblais furieux il y a quelques instants. Tu es sûr que tu es calmé ? »

« Certain », répondez-vous bien qu'un peu confus. « Mon vieux Bargûl, toi au moins tu t'es bien débrouillé, quant à moi, je ne suis qu'à peine blessé. Au fait, j'ai vu des goules, là-bas, il vaudrait mieux filer d'ici. »

« Vraiment ? » répond Bargûl. « Alors emballons la marchandise et partons ». Vous récupérez le trésor : un petit sac appartenant au gobelin, et un plus grand appartenant à la prêtresse. Bargûl récupère un sac de velours noir tout en expliquant qu'il l'avait laissé choir lors de son combat contre le gobelin.

Alors que vous vous apprêtez à partir, vous demandez : « Ne devrait-on pas emporter le corps de l'aventurière ? Elle m'a aidé tantôt. »

« Je l'aurais bien voulu » répond Bargûl, « mais nous sommes déjà bien chargés. De plus nous avons chacun pris notre part de risques dans ce donjon ».

Il vous semble qu'il y a quelque chose qui ne va pas à ce sujet. Vous discutez un moment avec Bargûl, mais il parvient à vous convaincre qu'on ne peut plus rien pour elle et qu'elle vous ralentirait – ce qui d'ailleurs permettrait aux goules de vous rattraper. Ainsi vous partez, comme de vieux amis.

Le passage donne dans une autre caverne vide. Vous la fouillez avec Bargûl, en vain. Mais en regardant vers l'autre issue, vous apercevez de la lumière !

« Bargûl, regarde ! » vous exclamez vous.

« Ah, je vois » dit-il, « Ce doit être une sortie ! Nous sommes presque dehors maintenant. Ouvre la marche, guerrier. Je prendrai garde aux goules. »

Vous avancez vers la lumière. Il est évident qu'il s'agit d'un passage menant vers le flanc de la colline, vers le soleil. Lorsque votre estomac se met à gargouiller, vous réalisez que ce doit être l'après-midi. Vous avez oublié de manger avec tout ça !

« Rentrons-nous ? » demandez-vous en clignant des yeux devant cette vive lumière.

« Mais bien-sûr ! », répond-t-il. Alors que vous sortez à la lumière du soleil, vous exprimez à quel point vous avez faim. La réponse de Bargûl vous semble franchement incompréhensible ; vous vous retournez et vous l'apercevez en train de lancer un sort, en bougeant les mains vers vous. Avant que vous ne puissiez réaliser ce qui se produit, vous vous sentez assommé par un sommeil irrésistible. Puis votre esprit sombre dans les ténèbres.

Quelque chose vient d'atterrir sur votre visage et vous vous réveillez. Vous apercevez une feuille, probablement tombée d'un des arbres au-dessus de vous. Vous êtes étendu près de l'entrée d'une grotte et il est tard dans l'après-midi. Vous pourrez regagner la ville si vous vous dépêchez. Mais soudain, vous vous souvenez de ce qui s'est passé – BARGÛL ! Le combat avec le gobelin, Alina gisant sur le sol, l'étrange mais plaisant souvenir à propos du magicien – Horreur ! Vous avez été ensorcelé ! Et où se trouve le trésor ?

Vous vous relevez brusquement en vous débarrassant des feuilles mortes. Bargûl a peut-être eu peur de vous éliminer, mais il vous a dérobé tout ce qu'il pouvait. Ou bien, Bargûl a été poussé à fuir avant d'avoir le temps de vous couper la gorge.

Il vous manque votre dague et une partie de votre nourriture, mais votre épée est toujours dans son fourreau et votre sac est encore là. Il reste quelques-unes des pièces trouvées près du serpent et la perle, tout ça dans un sac sur lequel vous dormiez. Le reste a été emporté.

Vous vous rappelez ce qui est arrivé à Alina. Vous devriez la ramener à la ville où on la guérira, ou bien, s'il est déjà trop tard, les clercs pourront lui offrir un enterrement décent. Avant de retourner dans les grottes, vous vous apercevez que votre lanterne est à sec. Elle a dû brûler son huile pendant votre sommeil.

Il y a encore une gourde d'huile dans votre sac ; vous remplissez donc votre lanterne, vous l'allumez avec votre briquet à amadou, puis vous retournez dans les cavernes.

Vous traversez une salle vide, puis vous retrouvez les corps de l'aventurière et du gobelin. Soudain, vous apercevez dans la pénombre des silhouettes difformes : les goules ! Vous mettez rapidement le corps d'Alina sur votre épaule et commencez à courir.

Les goules vous suivent et essaient de vous attraper. Vous ne pouvez pas vous déplacer aussi rapidement que d'habitude à cause du poids de la prêtresse. Mais dans un effort désespéré, vous arrivez dehors sains et saufs !

Vous reprenez votre souffle. Les goules sont restées dans la caverne et vous observent d'un regard sombre. Les mots d'Alina vous reviennent : « créatures des ténèbres ». Les goules haïssent peut-être le soleil et ne sortiront que la nuit. Il vaut donc mieux se dépêcher de regagner la ville.



Il est difficile de courir avec Alina sur votre épaule, mais vous arrivez enfin à la ville. Peu après, vous atteignez son temple. Il est trop tard pour l'aider, mais vous pouvez lui faire obtenir un enterrement décent. Les clercs du temple vous remercient et vous offrent une petite fiole en récompense.

« Qu'est-ce donc ? » demandez-vous.

« C'est une potion magique, mon fils ! » vous répond-on. « Ceci est une *potion de guérison*. Si vous êtes blessé, buvez-la et vous serez guéri, un peu comme à la manière d'un sort de soins. C'est une chose fort utile, ainsi, conservez-la pour une aventure future au cas où le clerc vous accompagnant tomberait à court de sorts de soins. C'est la moindre des choses que nous puissions faire pour vous. »

Les clercs vous remercient à nouveau pour votre aide. Vous quittez le temple et vous rendez à votre demeure, de l'autre côté de la ville, tout en pensant à votre mésaventure et à tout ce que vous venez d'apprendre.

Maintenant, supposons que vous ayez réussi votre jet de protection. Lisez la sec-



tion qui suit et ce qui aurait pu se passer.

Si vous avez déjà lu la section suivante, rendez-vous alors directement au paragraphe Victoire.

Fin numéro 2 : VOUS RÉUSSISSEZ VOTRE JET DE PROTECTION

La magie de Bargûl ne semble pas marcher ! Il vous regarde avec des yeux ronds alors que vous levez votre arme.

Lancez le dé. Si vous faites 8 ou plus, vous l'atteignez. Avec un 7 ou moins, vous le manquez. Quand vous avez la possibilité de vous rapprocher d'eux, les magiciens sont alors fort vulnérables. Ils ne sont pas dangereux en combat rapproché.

Si vous l'atteignez, le magicien pousse un cri d'agonie, puis s'effondre sur le sol, mort. Vous avez gagné !

Si vous le manquez, Bargûl pousse un cri de rage et s'enfuit dans le passage ténébreux. Vous commencez à le poursuivre, puis vous vous ravisez. Vous connaissez les pouvoirs magiques de ce scélérat et vous imaginez qu'il vous attend dans l'obscurité. Il vaut mieux voir si Alina est encore en vie, puis se reposer.

Vous vous agenouillez près d'elle et la retournez doucement. Hélas, la magie de Bargûl l'a tuée. Désolé de la perte de votre nouvelle amie, vous décidez de la ramener à la ville pour la faire décemment enterrer. Vous l'enroulez dans sa cape, tout en prenant garde à d'éventuels monstres ou au retour de Bargûl. Mais rien ne se produit.

Le gobelin n'avait pratiquement pas de trésor, juste quelques pièces de cuivre dans un petit sac. Dans la salle vous trouvez un autre sac, de velours noir. Ce doit être celui de Bargûl ; il a dû le laisser tomber lors du combat. Vous y trouvez plusieurs pierres précieuses de grande valeur et une petite fiole. Vous mettez tout cela dans votre sac en pensant examiner cette fiole un peu plus tard.

Il n'y a rien d'autre de valeur dans la salle. Vous soulevez la malheureuse aventurière et la placez sur votre épaule. Allez-vous continuer de l'avant, ou rebrousser chemin vers la sortie ?

Vous apercevez soudain des formes noires approchant par où vous êtes arrivés. Les goules sont de retour ! Il n'y a maintenant plus le choix, il faut emprunter le même chemin que le magicien dans l'espoir qu'il mènera à une issue. Un combat avec les goules ne signifierait qu'une mort certaine.

Vous chancelez sous le poids, mais vous avancez vers le passage suivant en tenant votre lanterne du bout d'un doigt. Vous atteignez une salle qui semble vide. Vous n'avez pas le temps de la fouiller et vous continuez votre chemin. Un peu plus loin, vous apercevez de la lumière. En avançant vous voyez qu'elle provient d'un passage latéral. Après y avoir jeté un coup d'œil, vous constatez que la voie est libre et vous vous retrouvez dehors, au soleil, en quelques instants. Vous restez sur vos gardes, au cas où Bargûl serait à l'affût quelque part. Sinon, tout a l'air calme.

Vous vous reposez un peu, puis vous reprenez votre chemin vers la ville. Une fois sur place, vous vous rendez au temple d'Alina. Malheureusement, il est trop tard pour lui venir en aide, mais les clercs se chargeront de son enterrement. Ils vous remercient de votre bienveillance et vous offrent leurs services en récompense. Vous vous souvenez de cette étrange fiole trouvée dans le sac de Bargûl. Vous la sortez et demandez aux clercs de l'identifier.

L'un d'eux l'ouvre et la renifle. « Il me semble bien qu'il s'agit d'une potion magique ! » s'exclame-t-il. « Voyons voir maintenant. Je suis sûr d'avoir déjà senti quelque chose comme ça avant. Ah oui ! Je m'en souviens ; c'est une *potion de croissance* ! Si vous la buvez, vous deviendrez un géant pendant quelques temps, une ou deux heures tout au plus – et vous pourrez infliger deux fois plus de dégâts. Félicitations, c'est une belle prise ! Ceci se conserve fort bien ; gardez-la jusqu'à votre prochaine aventure. »

Les clercs vous remercient à nouveau pour votre bienveillance. Vous quittez le temple puis regagnez votre demeure de l'autre côté de la ville, tout en pensant à votre mésaventure et à ce que vous venez d'apprendre.

Si vous n'avez pas lu la **fin numéro 1, « Vous ratez votre jet de protection »**, retournez-y et faites-le en supposant que vous avez été victime du sort de Bargûl.

Victoire

Vous venez de participer à une aventure de D&D !

Cette aventure était destinée à vous montrer les éléments essentiels du jeu. Vous avez joué le rôle d'un guerrier tentant de survivre dans un donjon et de trouver des monstres et des trésors. Vous avez réussi, et votre personnage « gagne » donc.

Réfléchissez un instant. Pourquoi jouons-nous ? Pour nous amuser. Chaque joueur « gagne » en s'amusant : ainsi, si vous vous êtes amusé, vous avez donc gagné, même si votre personnage s'est fait tuer – et si ça se produit, ce n'est pas grave. On pourra toujours en recréer un autre !

Gagner à un jeu de rôles c'est un peu comme gagner dans la vie réelle ; il s'agit de réussir à faire ce que l'on voulait, et de continuer sa vie. L'amusement vient de l'action et non pas de son but ! C'est pourquoi tout le monde gagne et personne ne perd !

Vous nous demanderez : est-ce un jeu ou une histoire ? Il y a un peu des deux. Plus vous apprendrez à y jouer, plus l'ensemble s'apparentera à un jeu. Comme il y a encore beaucoup de détails de jeu à apprendre, continuez à lire.

Vous avez rencontré des monstres et gagné des combats. Vous avez découvert des trésors – non seulement des pièces et des pierres précieuses, mais aussi une potion magique.

Le plus important est que vous ayez appris à vous servir de votre imagination tout en utilisant les règles du jeu. Vous êtes-vous représenté mentalement le magicien Bargûl ? Ou la sagace Alina ? Pouvez-vous imaginer les pièces d'or et d'argent éparpillées sur le sol près du serpent – et le combat qui s'en suivit ?

Ceci fait partie du plaisir que l'on éprouve en jouant à DONJONS & DRAGONS.

Alignement : comportement des monstres et des personnages

Pensez un moment à la manière dont s'est comporté votre personnage. Ce guerrier faisait plutôt partie des « bons ». Vous avez voulu faire ce qui était bien, par exemple : ramener la dépouille d'Alina à son temple. D'un autre côté, le magicien et le gobelin représentaient les « méchants ». Ils ne se souciaient pas de votre sort, mais plutôt de ce qu'ils pouvaient gagner – d'égoïstes et malfaisants personnages.

Il y a un moyen de décrire le comportement d'un personnage dans le jeu ; c'est ce que l'on appelle l'**alignement**. Celui de votre personnage se trouve dans la catégorie des *Loyaux*. Le guerrier a tenté de protéger les siens et de vaincre les monstres. Alina était aussi *Loyale*. C'est pourquoi vous êtes devenus des amis. Votre Charisme a facilité les premiers contacts, mais si vos alignements avaient été différents, vous ne seriez jamais devenus amis.

Bargûl le magicien était d'un autre alignement. Il était *Chaotique*, le contraire de *Loyal*. Il était égoïste, ne pensant qu'à sa propre personne et à voler les autres. Pour la plupart, les gens n'aiment pas les *Chaotiques*. Ils ne pourraient jamais devenir vos amis, sauf par l'usage de la magie qui vous y a forcé pendant un moment.

Les monstres ont aussi des alignements. Le gobelin et les goules sont *Chaotiques*. Mais le serpent n'était ni maléfique ni bon (bien que très dangereux). Son alignement est alors qualifié de *Neutre*. Il combattra pour se protéger, et aidera les autres si cela peut lui apporter quelque chose, mais ce qui lui importe est sa propre survie. Être *Neutre* ne signifie pas être stupide (l'alignement n'a rien à voir avec l'intelligence), c'est plutôt un équilibre entre la Loi et le Chaos. Le serpent était un exemple courant d'animal essayant de survivre et de trouver de la nourriture.

L'alignement sera expliqué plus en détail à la page 55 de ce livret.

Maintenant, où allons-nous ?

Vous pouvez vous lancer dans bien d'autres aventures tout seul ! Une autre aventure a été spécialement conçue pour votre guerrier. Elle commence à la page 13. Mais avant, il y d'autres éléments que vous devez connaître, notamment au sujet de l'utilisation des dés.

Toutes les particularités de votre personnage – ses points de vie, ses caractéristiques, ses jets de protection, etc. – sont indiquées au centre du livret, avec d'autres informations. La description du personnage est inscrite sur ce que l'on appelle une **feuille de personnage**.

Retirez cette feuille du livret.

Vous trouverez les caractéristiques d'autres personnages au centre du livret. Ils servent aux jeux en groupe. Vous inscrirez tous ces détails sur des photocopies de la feuille de personnage donnée au dos de ce livret. Ne vous *servez pas* de ces personnages pour les aventures en solo fournies dans ce livret.

Utilisez un crayon plutôt que de l'encre quand vous marquez des informations sur une feuille de personnage. Pour la plupart, les notes que vous prendrez seront temporaires, comme par exemple, l'argent que vous possédez, l'équipement, etc.

Sortez les autres dés, prenez une feuille de papier, un crayon, une gomme et votre feuille de personnage, et vous serez fin prêt pour en savoir plus.

La feuille de personnage

Examinons la feuille de personnage en détail.

En haut de la feuille, inscrivez votre nom, au-dessus de « Nom du Joueur ».

Quel est le nom de votre personnage ? Ce pourrait être le même que le vôtre, ou bien vous pouvez en inventer un. Inscrivez ce nom en-dessous du vôtre.

Votre guerrier est plutôt bienveillant, ainsi son alignement sera *Loyal*. Ceci est déjà inscrit sur votre feuille de personnage. Il n'y a donc pas de changement à apporter. Si vous voulez jouer un personnage *Neutre* (ou si vous voulez vous risquer à jouer un *Chaotique*) inscrivez l'alignement de votre nouveau personnage sur la feuille.

La **classe** de votre personnage est le type d'aventurier que vous jouez. Il s'agit donc d'un « Guerrier », information qui a déjà été inscrite car une fois que l'on a choisi une classe, on ne peut plus en changer.

Vous ne faites que commencer, votre **niveau** sera donc 1 (« Premier niveau »). Vous en apprendrez davantage au sujet des niveaux très bientôt.

La **classe d'armure** est un moyen de mesurer votre résistance aux attaques des monstres ; en abrégé : **CA**. La CA va en diminuant, à partir de 9. Plus elle est basse, plus le personnage est difficile à atteindre. Comme votre guerrier porte une solide armure, sa classe d'armure sera de 4 ; inscrivez ce numéro dans l'espace en forme de bouclier.

Dans l'espace au-dessus des mots **points de vie**, inscrivez 8. Vous devriez savoir ce que ceci veut dire, grâce à votre première aventure. C'est une mesure des dégâts que peut supporter votre personnage.

En haut à droite, il y a un espace pour mettre le nom du Maître du Donjon. Dans une partie à plusieurs, c'est le joueur qui joue les rôles des monstres, alors que vous jouez le rôle d'un aventurier. Il n'y en a pas pour l'instant ; laissez donc cet espace vacant.

En-dessous se trouve un rectangle intitulé **croquis du personnage ou symbole**. Vous pouvez dessiner votre personnage (croquis du personnage) ou faire un symbole auquel le personnage s'identifiera (un oiseau, un arbre, une arme, etc.). Ceci n'affectera pas le jeu et vous pourrez sauter ce détail si vous le désirez.

La partie centrale de la feuille de personnage donne les caractéristiques de l'aventurier, et ses jets de protection.

Caractéristiques

Examinons votre personnage de plus près. Celui-ci possède les caractéristiques suivantes :

Force	17
Intelligence	09
Sagesse	08
Dextérité	11
Constitution	16
Charisme	14

Dans l'aventure, les caractéristiques de votre personnage ont été inventées. Plus tard, lorsqu'il s'agira de créer un nouveau personnage, vous pourrez utiliser ceux qui sont fournis dans ce livret, ou bien en déterminer d'autres à partir de jets de dés. Ceci est expliqué en détail à la page 48 de ce livret.

Tous les personnages de D&D possèdent six caractéristiques. Ces scores vont de 3 à 18, soit la somme de 3 dés à 6 faces.

Ajustements

Il y a des espaces libres sur la feuille pour les « ajustements », à côté de chaque Caractéristique, suivant le score il y aura des bonus ou malus. Ces derniers s'appliqueront à certains jets de dés lors de la partie. Les scores allant de 9 à 12 sont considé-

rés comme « moyens » et n'entraînent pas d'ajustement.

Force : avec une Force assez faible, il sera plus difficile de toucher les monstres ; il y aura donc un ajustement négatif, un malus. Mais la grande Force de votre personnage lui donnera un bonus. Celui-ci, de +2, vous aidera en combat ; on l'ajoute à vos jets pour toucher les monstres et aux dégâts que vous leur infligez. Cet ajustement vous aidera à accomplir des actes nécessitant une grande Force – comme forcer une porte bloquée, ou soulever un rocher.

Cet ajustement de +2 avait déjà été inclus dans vos scores pour toucher lors de l'aventure en solo de ce livret.

Intelligence : votre Intelligence est moyenne, il n'y a donc pas d'ajustement ici. Grâce à son Intelligence, votre personnage peut parler deux langues. Vous parlez la langue commune à tous les humains, appelée simplement le « commun ».

Votre guerrier peut également utiliser une langue-code, appelée « langue d'alignement ». Ceci sert à communiquer secrètement avec un autre personnage du même alignement. (Lors de votre première aventure, vous auriez pu communiquer avec Alina en langage Loyal et Bargûl n'aurait pas compris ce qui se disait ; il parle le Chaotique. Les personnages n'utilisent généralement pas le langage d'alignement, à moins qu'ils n'y soient forcés. Vous pouvez donc parler le « commun » et le « Loyal ». Vers le bas de la feuille, un espace a été laissé pour y inscrire ce genre de détail.

Sagesse : votre Sagesse est de 8, juste en-dessous de la moyenne, ce qui implique un malus de 1. Comme pour le bonus dû à votre Force, ce malus a été inclus dans les scores de l'aventure en solo.

Dans un jeu à plusieurs, vous réduirez vos jets de protection de 1 point contre les sorts. Alina avait un bonus pour les jets de protection contre les sorts du fait de sa haute Sagesse, mais elle était pénalisée sur ses jets pour toucher à cause de sa faible Force.

Dextérité : votre Dextérité est moyenne ; il n'y a donc pas d'ajustement ici. Si vous aviez été maladroit (faible Dextérité), vous auriez eu des difficultés avec les armes de tir, de jet, comme l'arc et les flèches (vous pourrez vous renseigner à ce sujet un peu plus loin dans le livret).

Vous auriez réagi un peu plus lentement que les monstres. Mais votre score vous permet de rivaliser avec eux en ce qui concerne la rapidité des réactions.

Constitution : votre Constitution est élevée, vous avez donc un bonus de 2. Comme nous l'avons expliqué dans l'aventure, vous avez 8 points de vie ; sans une bonne Constitution, vous n'auriez eu que 6 points de vie, et avec un score faible, vous en auriez eu encore moins. Une Constitution élevée signifie davantage de points de vie.

Charisme : votre Charisme est aussi au-dessus de la moyenne, et vous gagnez donc un +1 lorsque vous rencontrez et discutez avec d'autres personnages ou créatures. Votre Charisme affectera leurs réactions ; ils vous trouveront agréable et vous pourrez leur faire faire un peu ce que vous voulez, plus facilement que d'autres personnages.

Comme avec les autres bonus, il a été tenu compte de celui-ci lors de l'aventure en solo qui suit.

Jets de protection
(sauvegarde dans les précédentes éditions)

Lors de la première aventure, vous avez effectué des jets de protection contre poison et les sorts. Quand vous tentez d'éviter une attaque spéciale, vous lancez un dé à 20 faces ; si le résultat est égal ou supérieur au nombre indiqué pour votre jet de protection, vous réussissez à échapper aux effets de cette attaque.

Il y a trois autres jets de protection : contre les baguette (si quelqu'un vous vise avec une baguette magique), contre la paralysie (si, par exemple, une des goules vous avait touché), et contre les souffles de dragon. Les dragons peuvent se montrer très dangereux, c'est pourquoi vous n'en rencontrerez pas lors de votre première aventure. Utilisez toujours un dé à 20 faces pour effectuer un jet de protection. Pour la plupart des personnages, les jets de protection les plus faciles à réussir sont ceux contre le poison et les baguettes, les plus durs étant contre le souffle de dragon et les sorts. Les jets de protection sont détaillés dans le Livret du Maître du Donjon.

Facultés spéciales

Votre personnage fait un excellent travail en combat comparé aux autres types de personnages, mais ceci n'est pas une « faculté spéciale ». La plupart des autres types de personnages ne combat pas aussi bien que votre guerrier. Ces personnages disposent de facultés spéciales qui leur permettront de survivre. Les facultés spéciales de chaque personnage sont fournies dans les descriptions des classes (pages 23-47).

EXEMPLE : les clercs peuvent repousser les morts-vivants. Les magiciens peuvent lancer des sorts (comme les clercs et les, elfes). Les voleurs peuvent crocheter les serrures, etc.

Tables de combat

Vous connaissez la manière de lancer les dés pour attaquer un monstre ; ceci est appelé un jet pour toucher. Utilisez toujours un dé à 20 faces pour attaquer.

Vous n'utiliserez cette table de combat que lors de parties en groupe. Quand vous lisez une aventure solo, vos scores pour toucher vous seront donnés. Ils tiendront compte des différents ajustements et de la classe d'armure du monstre.

Lors des parties en groupe, la procédure est légèrement différente au niveau de l'emploi des tables de combat. Dans le système de combat de D&D, chaque créature a une classe d'armure, qu'elle porte une armure ou non. Si vous obtenez avec votre dé (en tenant compte de votre ajustement de Force) un résultat supérieur ou égal au score indiqué sous la classe d'armure de la cible, votre attaque touche. Dans ce cas, vous pouvez effectuer un jet de dé pour déterminer les dégâts. Ceci sera expliqué en détail un peu plus loin.

RETOURNEZ LA FEUILLE
DE PERSONNAGE

Nous en avons terminé avec le plus dur, mais il y a encore quelques points à examiner.



Soyez attentif quand vous atteindrez le chapitre de l'argent et de l'expérience.

Objets magiques

Quand vous trouvez un objet magique, inscrivez le dans cette case. Ceci inclut la potion magique trouvée lors de votre aventure ! Inscrivez donc : *potion de guériso*n – l'objet magique que vous avez trouvé dans la fin numéro 1, dans la mesure où vous avez raté votre jet de protection contre le sort de Bargûl. (Dans l'autre cas inscrivez quand même « *potion de guérison* » dans la mesure où elle sera nécessaire lors de l'aventure suivante).

Objets normaux

Ceci est l'emplacement où s'inscrit l'équipement que vous transportez. Recopiez la liste suivante dans cette case et examinez la quelques instants de façon à vous en souvenir. Pour l'instant, nul besoin de se soucier du prix et de la provenance de ces objets.

Vous avez une dague et un autre équipement normal, comme avant, bien que Bargûl vous en ait volé une partie. Nous supposerons que vous disposiez d'un équipement de rechange chez vous – cependant, la liste suivante est tout ce qui en reste.

LISTE DE VOTRE ÉQUIPEMENT	
2	Gourdes d'huile
1	Briquet à amadou
1	Corde de 15 mètres
1	Sac à dos en cuir
1	Ration standard (nourriture périssable)
1	Outre d'eau en cuir
1	Lanterne
2	Torches
2	Petits sacs
1	Grand sac
1	Cotte de mailles
1	Bouclier
1	Dague
1	Epée

Autres notes

Ceci vous aidera à enregistrer les rencontres que votre personnage a faites, et là où il est allé. Vous pouvez inscrire ceci. « Cavernes près de la ville ; rencontre avec Bargûl, magicien Chaotique. » Prenez des notes similaires au fur et à mesure de vos aventures.



Argent et trésors

Vous avez trouvé beaucoup d'or et d'argent quand vous avez tué le serpent et quelques pièces de cuivre lorsque vous avez vaincu le gobelin. Vous en avez ramené un peu de chaque, mais Bargûl vous a dérobé le reste.

Ceci permet d'inscrire le montant des trésors que vous découvrez. Nous nous servons des abréviations suivantes (en ordre décroissant de valeur) :

pièces de platine = pp
pièces d'or = po
pièces d'électrum = pe
pièces d'argent pa
pièces de cuivre = pc

Ces abréviations servent souvent, ainsi il est utile de bien les connaître. Notez les trésors dans la case marquée **argent et trésor**, sur votre feuille de personnage :

pp : 7 — 1 pierre précieuse
po : 50
pe : 20
pa : 40
pc : 100
Valeur totale : 200 po

Pour trouver la valeur totale (200 po), il faut en connaître davantage au sujet du système monétaire de D&D.

Imaginez que les pièces de cuivre sont des centimes, les pièces d'argent des pièces de 10 centimes, les pièces d'électrum 50 centimes, celles d'or des pièces de 1 franc et celles de platine des pièces de 5 francs. Examinez la **table de conversion** ci-dessous :

TABLE DE CONVERSION	
100 pc = 1 po	2 pe = 1 po
10 pa = 1 po	5 po = 1 pp
1 pp = 5 po = 10 pe = 50 pa = 500 pc	

Quand vous découvrez un trésor en cours d'aventure, inscrivez-le sur une feuille de papier séparée. À la fin de l'expédition, ajoutez-le à votre total précédent. Lors de vos aventures, essayez toujours de rapporter le trésor le plus important possible tout en tenant compte du poids et de l'encombrement qu'il représente.

Expérience

Dans le jeu, votre personnage augmentera sa puissance au retour de chaque aventure. La mesure de cette puissance se fait à l'aide de ce que l'on appelle les **points d'expérience (XP)**.

Quand votre personnage a commencé sa première aventure, il n'avait aucun point d'expérience. Mais depuis, vous avez éliminé un serpent géant et un gobelin puis ramené quelques richesses. Vous gagnez des points d'expérience pour chacune de ces choses.

Pour le trésor trouvé, vous obtenez 200 XP (un point d'expérience par pièce d'or ramenée). Pour avoir éliminé les monstres, vous en obtenez 30 de plus. Ce qui fait un total de 230 XP ; mais ce n'est pas votre total. Vous avez aussi droit à un bonus car votre guerrier a une Force au-dessus de la moyenne. Ce bonus est de 10 %. Comme vous aviez gagné 230 XP vous obtenez un bonus de 23 XP, ce qui donne un total final de 253 XP, inscrivez ce résultat dans la case **expérience**.

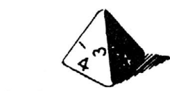
Avez-vous réalisé que vous obtenez beaucoup de points d'expérience pour les trésors, et assez peu pour avoir tué les monstres ? Il vaut finalement mieux éviter de tuer, si vous le pouvez, en trompant les monstres ou en utilisant la magie pour les neutraliser. Vous pouvez parfois éviter les risques des combats. Mais vous devrez affronter des monstres pour leur dérober leurs trésors.

Vous vous souvenez de votre « niveau » en haut de la feuille ? Ceci concerne les XP (points d'expérience) de la manière suivante : si vous obtenez suffisamment de points d'expérience, votre niveau augmente.

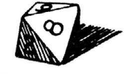
Quand cela se produit, vous devenez plus puissant. Vous obtiendrez davantage de points de vie, à certains niveaux les jets de protection seront plus faciles à réussir et vous combattrez avec plus d'efficacité. Ainsi, plus il possède de niveaux d'expérience, plus le personnage aura de chances de survie, et plus il pourra ramener de trésors.

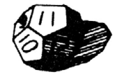
Dans la case « niveau suivant à : » inscrivez 2.000. Ceci est le total que vous devrez atteindre pour passer au deuxième niveau d'expérience. À la fin de chaque aventure, calculez vos points d'expérience acquis pendant l'expédition et ajoutez-les à ceux que vous avez obtenus lors des aventures précédentes, et ainsi de suite jusqu'à 2.000 XP. À partir de là, le personnage passe au deuxième niveau et vous continuez à ajouter les points d'expérience des aventures suivantes.

Vous arriverez probablement à atteindre les niveaux 3, 4, 5 et au-delà, tout en devenant de plus en plus puissant. Un personnage humain peut aller jusqu'au 36e niveau, mais cela prendrait des centaines de parties de D&D pour y arriver. Pour les bas niveaux, le « niveau suivant » double à chaque fois : soit 4.000 XP pour le 3e niveau, 8.000 XP pour le 4e niveau, etc.


DÉS À QUATRE FACES d4


DÉS À SIX FACES d6


DÉS À HUIT FACES d8



DÉS À DOUZE FACES d12


DÉS À VINGT FACES d20

Dés

Cette section est très importante Lisez-la attentivement.

Les dés ont un nombre variable de « faces ». Chaque type de dé est appelé suivant le nombre de faces qu'il possède. Les dés, et leurs abréviations, reviennent constamment dans le texte des aventures, ainsi il est nécessaire de bien les connaître.

Vous pouvez vous procurer ces dés spéciaux dans n'importe quel magasin de jeux.

Le dé à quatre faces ressemble à une pyramide. Essayez de le faire tourner lorsque vous le lancez, pour obtenir un jet « honnête ». Quand il s'arrête, il ne faut lire que les chiffres du bas de chaque face. Ce sont les seuls qui sont alors écrits dans le bon sens. Pour tous les autres dés, lancez-les sur une surface plane et le chiffre écrit sur le dessus en donne le résultat.

Le dé à 10 faces possède un « 0 » sur l'une de ses faces. Il s'agit d'un « 10 ».

Le dé à 10 faces peut également servir à effectuer des « jets de pourcentage » (1 nombre de 1 à 100), de la manière suivante : lancez le dé une première fois et supposez que le résultat vous donne les dizaines (un « 0 » indiquant alors qu'il n'y a pas de dizaine)

Relancez le dé à nouveau et le résultat donnera les unités.

Si les deux dés donnent « 0 », le résultat est alors « 100 ».

EXEMPLE : un résultat de 5 suivi d'un 3 donne 53. Si le 3 avait été obtenu en premier, le résultat aurait été de 35. Un 0 suivi d'un 6 donne un total de 06, soit simplement 6.

Maintenant, passez le crayon de cire sur les dés pour en colorer les chiffres et essuyez l'excès de cire avec un chiffon.

Les abréviations sont courantes pour les dés : il s'agit d'un « d » suivi du nombre de faces. Par exemple : d8 signifie un dé à 8 faces.

Le jet de deux dés à 10 faces pour obtenir un pourcentage est abrégé « d% », ou « jet de pourcentage », ou encore « dés de pourcentage ».

Quand un chiffre ou un nombre apparaît devant l'abréviation d'un dé, ceci indique alors le nombre de dés à lancer. Ainsi 2d4 indiquerait deux dés à quatre faces, soit un total de 2-8. Si vous ne possédez qu'un seul dé de chaque type, lancez-le plusieurs fois de suite pour obtenir l'effet voulu ; dans le cas où vous possédez plusieurs jeux de dés, lancez les dés en même temps pour accélérer la procédure, en additionnant les résultats.

Exemples :

d% Lancez le dé à 10 faces une fois pour trouver les dizaines et à nouveau pour obtenir les unités.
4d8 Lancez un dé à 8 faces quatre fois.
9d12 Lancez un dé à 12 faces neuf fois.
1d20 Lancez un dé à 20 faces 1 fois.

Parfois vous trouverez un chiffre suivant le « d », qui ne correspond pas à un type de dé Par exemple 1d3 : ceci signifie que le résultat devrait être de 1, 2 ou 3. Pour effectuer un jet de « 1d3 », lancez 1d6 et divisez le résultat par 2 (en arrondissant par excès), afin d'obtenir un résultat de 1 à 3. Sur le même principe, vous pouvez trouver le résultat pour 1d2 (1d4 divisé par 2) et 1d5 (1d10 divisé par 2).

Si vous avez bien suivi :

VOUS ÊTES FIN PRÊT POUR
L'AVENTURE SUIVANTE !

Pour commencer, allez simplement à la page suivante.

Lors de cette aventure en solo, votre personnage explorera un donjon, à la recherche de monstres et de trésors. La **première partie** concerne des achats à effectuer en ville. La **deuxième partie** vous permettra d'en apprendre davantage au sujet des combats. Dans la **troisième partie** vous explorerez un donjon. Vous aurez souvent des décisions à prendre. Chaque possibilité est numérotée ; une fois que votre choix est fait, reportez-vous au numéro correspondant pour en trouver le résultat. L'aventure continuera au numéro choisi.

Première partie : en ville

Vous passez quelques jours en ville, le temps de guérir vos blessures. Comme vous avez trouvé bien des trésors lors de votre première expédition, vous faites quelques courses afin de vous procurer une meilleure armure.

L'armurier Maraset vous connaît bien. Il est souvent d'humeur joviale. Vous vous souvenez des jours où vous chipiez des pommes dans son jardin.

« Eh bien ! Eh bien ! » dit-il d'une voix tonnante lorsque vous entrez dans son atelier. « Quoi de neuf ces jours-ci ? Te voilà un grand gaillard maintenant ! »

Vous bavardez quelques instants au sujet du bon vieux temps, puis vous lui demandez s'il a une armure qui vous irait.

« Oh, je dois bien avoir ça quelque part ! Voyons voir. » Il déplace des armures de toutes sortes et vous le suivez de près, il y a des douzaines d'armures, de toutes tailles, mais pour la plupart, elles ont besoin d'être réparées.

« Ah ! » s'exclame-t-il, en retirant un tas de ferraille. « Essaie donc ceci ! »

L'armure que vous portez est composée de maillons de chaîne arrondis, adroitement enchevêtrées afin de couvrir tout le corps. Mais celle-là est assez différente. De larges plaques de métal finement gravées sont fixées sur une cotte de mailles et de cuir, en différentes sections qui peuvent être fixées au corps.

« C'est une armure de plates que je viens juste de terminer. Veux-tu l'essayer ? Je pense qu'elle t'ira. »

Vous allez au fond de l'atelier pour retirer votre cotte de mailles et pour vérifier la taille de cette armure. Effectivement, elle est à votre taille. Les plaques de métal sont retenues par la cotte de mailles et les lanières de cuir, le tout offrant une excellente protection. Malheureusement, cette armure pèse presque deux fois plus que votre cotte de mailles.

Vous sortez pour la montrer à l'armurier. Il vous tourne autour tout en faisant des marques au charbon sur les différents endroits de l'armure à ajuster. « Pas mal ! » s'exclame-t-il. « En arrangeant un peu par ci par là, ça sera parfait. Tu veux échanger ta cotte de mailles ? Elle a l'air en fort bon état. »

« Attends une minute ! » répondez-vous. « Tu n'as rien de plus léger que ça ? Je n'arriverai jamais à transporter autant de trésors avec ce poids. »

« Ah, si tu veux une meilleure protection, c'est ce qu'il te faut. À moins, bien sûr, que tu ne trouves une armure magique ! »

L'armure de plates donne une CA de 2 au lieu de 4 pour la cotte de mailles.

« Bon, mais combien vaut-elle ? » lui demandez-vous.

« Telle qu'elle, je dirais 75 pièces d'or. Veux-tu échanger ta cotte de mailles ? » répète-t-il.

« Oh, je pense que oui », répondez-vous « Mais pour combien ? »

« Pour toi, hmmm, comme tu commences et que je te connais bien, ça fera 50 pièces d'or, avec la cotte de mailles. »

Vous continuez la discussion avec l'armurier, en utilisant votre Charisme, et vous marchandez pour obtenir un meilleur prix.

« Bon, bon, d'accord ! » dit-il finalement. « Juste 30 pièces d'or et la cotte de mailles, mais tu me promets de revenir me voir la prochaine fois que tu veux une meilleure armure et une autre arme. Tope là ! » Il retourne à son atelier d'un pas pesant, tout en grommelant, puis il se retourne et vous dit « Tu pourras venir la chercher Mardi. Paye en sortant ! ».

Retirez 30 pièces d'or de vos possessions indiquées sur votre feuille de personnage. Vous pouvez les retirer de votre total de pièces d'or ou de pièces de cuivre, en respectant la table de conversion. Changez aussi votre liste d'équipement, puis retournez votre feuille et changez votre classe d'armure de 4 à 2.

Vous revenez à l'atelier quelques jours plus tard pour récupérer votre armure de plates. Entre temps, vous avez observé les gens dans le marché, pour éventuellement trouver d'autre aventuriers – toute aide étant la bienvenue. Ceux que vous rencontrez ne veulent que se reposer, se divertir et soigner les blessures de leur dernière expédition.

Ainsi, le lendemain, vous partez seul vers les cavernes, entièrement équipé, mais sur le qui-vive, le souvenir des goules ne vous ayant pas quitté.



Deuxième partie : combats

Vous êtes presque prêt à entrer dans les cavernes. Mais d'abord vous devez en apprendre davantage au sujet des combats.

Vous savez déjà comment attaquer un monstre :

Vous lancez 1d20 (un dé à 20 faces), et comparez le résultat au score pour toucher donné dans la description. Si vous obtenez un nombre supérieur ou égal vous atteignez votre adversaire.

Davantage de dégâts !

Dans la première aventure, chaque fois que vous aviez blessé un monstre, vous ne lui aviez causé qu'on point de dégâts. Cependant, à partir de maintenant, vous lancerez 1d6 (un dé à six faces) pour déterminer les dégâts infligés à la créature.

Vous en tiendrez compte de la même manière, en écrivant le nombre de points de vie de la créature et en y soustrayant les dégâts au fur et à mesure du combat.

Les monstres

Les monstres pourront aussi infliger plus de dégâts. Vous tiendrez également compte des dégâts qu'ils vous infligent. Dans les parties en groupe, le Maître du Donjon tiendra compte des dégâts causés au monstre et de tous les détails qui les concernent.

Certains monstres font 1-6 points de dégâts, comme vous. Parfois, ils infligent un peu moins ou un peu plus qu'un dé à six faces. Chaque fois que vous rencontrerez un monstre, les détails le concernant seront indiqués de la manière suivante :

GOBELIN : 17	D : 1d6
Vous : 11	pv : 4

Le nombre qui suit le nom du monstre est le score qu'il doit faire pour vous atteindre. « D » indique le dé à lancer, quand le monstre atteint son adversaire, afin de déterminer les dégâts ainsi causés.

Les points de vie du monstre sont également fournis.

Dans l'exemple ci-dessus : si vous faites 11 ou plus vous touchez le gobelin. Lancez alors 1d6 (dégâts normaux) plus 2 points provenant de votre Force. Retirez le total obtenu des 4 points de vie du gobelin. Si le résultat est 0 ou moins le gobelin meurt. Sinon il continue à se battre.

Si vous obtenez un 17 ou plus sur l'attaque du gobelin, il vous atteint et vous inflige 1d6 points de dégâts, comme indiqué dans l'encadré ci-dessus. Vous lancez donc un dé à six faces et retirez le chiffre obtenu de votre total de points de vie.

Schéma d'un combat

Une liste de tout ce que vous devez faire lorsque vous combattez un monstre est fournie sur la même page que la description du monstre (voir encadré). Servez-vous en pour chaque combat pour être sûr que vous n'oubliez rien.

Tenez vos comptes

Notez les détails du combat sur une feuille de papier. Vous y inscrirez aussi les trésors découverts. Les points d'expérience viendront à la fin de l'aventure, mais pour cela vous aurez besoin de la liste des monstres vaincus par votre guerrier. Tous les points des trésors et des monstres seront additionnés à la fin de l'aventure.

Mort

Si votre personnage est tué par un monstre, l'aventure se termine. Mais pas le jeu ! Vous pouvez recommencer avec ce guerrier, en supposant qu'il s'agit d'un nouveau personnage.

Si vous jouez cette aventure une deuxième fois, replacez tous les trésors que vous aviez acquis lors de la première expédition. Le personnage reprend ses aventures au début.

Souvenez-vous que vous transportez une *potion de guérison*. Si vous êtes blessé, vous pourrez la boire et elle soignera vos blessures. Vous remettrez alors votre total de points de vie à 8. Une fois ingurgitée, il n'y aura plus de potion ; la fiole sera vide.

Vous pouvez la boire quand vous le voulez, mais vous devriez attendre le moment où il ne vous reste plus que de 2 ou 3 points de vie. Si vous la buvez pendant un combat, vous devrez sauter une de vos attaques (vous ne pouvez pas boire et combattre en même temps). Par contre votre adversaire pourra vous attaquer pendant ce round.

DÉTAILS À RETENIR

1. Tenez compte des monstres vaincus et des trésors acquis, sur une feuille de papier, à part.
2. Utilisez le schéma d'un combat lors des rencontres.
3. Lancez 1d6 chaque fois que vous touchez l'adversaire pour déterminer les dégâts infligés.
4. Buvez votre potion si vous êtes gravement blessé.

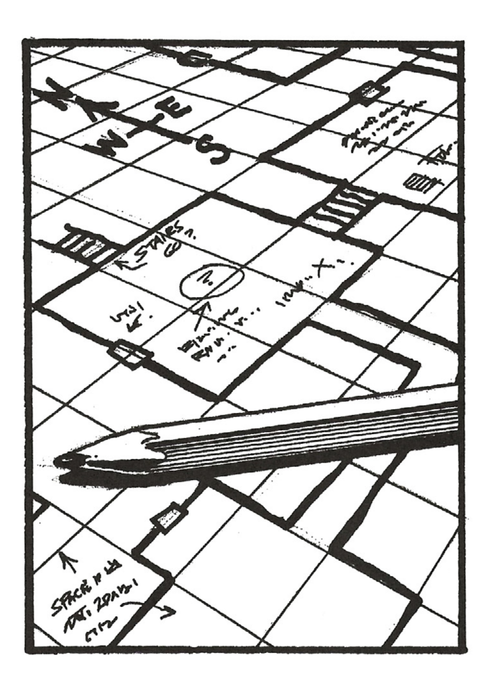
Plans

Cette fois-ci, vous recopierez les plans du donjon pour ne pas vous perdre. Une carte sert aussi à se rappeler les endroits où les monstres les plus dangereux se cachent – comme les goules – afin de les éviter dans le futur.

Le papier quadrillé est pratique pour tracer des plans. Chaque carreau représente 3 mètres dans le donjon. Faites vos plans clairement. Tracez une flèche pour indiquer le Nord, vers le haut de votre feuille. Ceci vous aidera à trouver les directions.

Au moment où vous faites le plan, prenez soin d'y inscrire divers commentaires pour vous souvenir de ce qui s'y est passé.

Si vous ne faites pas de carte, vous finirez probablement par vous perdre.



Troisième partie : les cavernes

Depuis la précédente expédition, vous avez découvert une autre entrée dans les cavernes. Après avoir trouvé une grotte apparemment sans danger, vous faites une pause.

Les cavernes sont sombres et impressionnantes, comme la dernière fois. Vous sortez donc votre lanterne et en allumez la mèche, puis vous commencez prudemment votre progression.

Retirez la feuille quadrillée du centre de ce livret et commencez au bas de la page en inscrivant **plan 1**.

1 La salle où vous êtes fait 15 mètres de côté, avec un passage de 3 mètres de large s'ouvrant dans chacun des quatre murs. La hauteur de plafond est de 4,50 mètres, mais la voûte des passages n'est qu'à 3 mètres du sol.

Les parois de pierres irrégulières sont fissurées un peu partout. Au centre de la salle, se dresse une statue de femme portant une armure. Vous l'examinez en détail et vous finissez par la toucher – elle n'est ni magique ni vivante et ne présente rien de particulier.

Vous êtes entré par le Sud, passage qui va vers l'extérieur, le soleil et l'air frais. Les autres passages s'enfoncent dans les ténèbres. La lumière de votre lanterne vous permet d'y voir, mais les coins restent dans la pénombre. Voulez-vous :

Vous arrêter et écouter ?	Lire 42
Fouiller la salle ?	Lire 57
Emprunter un des passages ?	Lire 58

2 Vous êtes de retour à l'extérieur ! Si vous désirez faire demi-tour, lisez le paragraphe 1. Si vous préférez arrêter l'aventure ici, cessez de lire : votre guerrier est alors de retour à la ville. Si vous avez acquis des trésors ou tué des monstres, référez-vous au paragraphe 88 pour déterminer le nombre de points d'expérience que vous avez gagnés. Si vous désirez vous rendre à la ville et faire des achats, rendez-vous au paragraphe 89.

3 Vous allez vers le Sud et quittez les cavernes. Vous pouvez renter chez vous, ce qui termine l'aventure, ou retourner à la première salle. Pour davantage d'instructions lire le paragraphe 2.

4 Vous allez vers le Sud depuis cette étrange salle. Si vous avez déjà vaincu des monstres et emporté des trésors, lisez le paragraphe 23. Dans le cas contraire, allez au 44.

5 Vous décidez de retourner à la statue. Allez en 1.

6 Vous allez à la salle de la statue. Lire 58.

7 Vous passez l'angle et suivez le passage jusqu'à une salle. Lire 9.

8 Après la bifurcation, la passage s'étend sur 15 mètres vers l'Ouest, puis donne dans une salle. Lire 54 après avoir ajouté le Plan 8 sur votre plan du donjon.

9 Vous avez le choix entre 3 passages. Allez-vous :

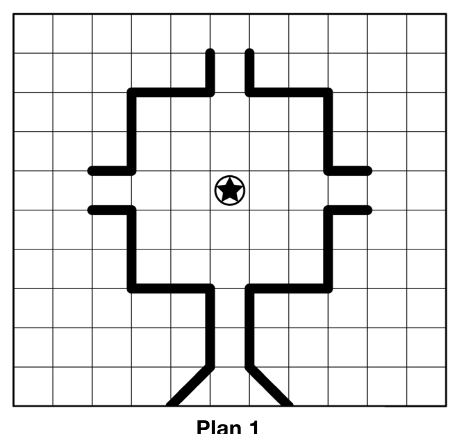
Vers le Nord ?	Lire 21
Vers l'Est ?	Lire 53
Vers la salle de la statue ?	Lire 36

10 Si vous avez déjà tué des monstres et trouvé des trésors dans cette partie du donjon, lisez le numéro 9. Sinon, lisez ce qui suit :

Le couloir continue sur 6 mètres vers le Nord, puis tourne vers la droite. Vous jetez un coup d'œil au coin, puis vous voyez que le passage continue sur 6 mètres et donne dans une salle. Lire 54.

11 Vous vous approchez silencieusement de la salle. Vous ne voyez rien de spécial. Au moment où vous pénétrez dans la salle, des rats géants surgissent d'un coin sombre sur votre droite et vous attaquent ! Deux d'entre eux vous touchent et vous perdez trois points de dégâts. Vous vous retrouvez soudain en plein combat sans possibilité de fuir. Lire 83.

12 Parler à la créature ne sert à rien. Elle attaque et frappe alors, que vous discutez ! Lisez le paragraphe 86, et effectuez le combat normalement après l'attaque du monstre.



Plan 1

13 Vous tuez les deux squelettes ! Chaque fois que l'un d'eux est vaincu il s'écroule en un petit tas d'os et l'épée rouillée atterrit sur le sol bruyamment.

Vous fouillez les lieux, sans trouver de trésor. Cependant, il y a une porte sur le mur Est. Voulez-vous :

Aller vers le Sud ?	Lire 62
Ouvrir la porte ?	Lire 27

14 Vous allez vers l'Ouest et atteignez une autre salle. Elle possède une sortie vers le Sud, donnant sur l'extérieur, et un autre couloir allant vers l'Ouest. Vous ne voulez pas aller vers l'Ouest, car vous savez que les goules vous y attendent.

Vous reconnaissez cette salle : c'était l'entrée de votre première aventure là où vous avez été attaqué par un gobelin que vous aviez mis en fuite peu après !

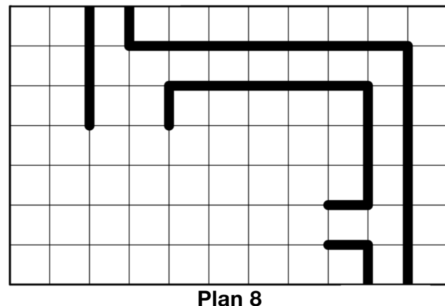
Voulez vous :

Aller vers l'Est ?	Lire 62
Aller vers le Sud ?	Lire 3

15 Si vous avez déjà tué tous les monstres de cette partie du donjon, lisez le paragraphe 61. Sinon, continuez :

Le passage vers le Nord donne dans une salle. Elle ressemble à celle du **plan 15** (ajoutez-la à votre plan du donjon).

Lorsque vous jetez un coup d'œil dans la salle, vous apercevez deux squelettes avec des épées rouillées, à 3 mètres du coin. Avec un horrible rictus, ils se dirigent vers vous sans faire le moindre bruit dans une attitude menaçante. L'un d'eux vous atteint et vous perdez 2 points de vie. Lire 26.



Plan 8

Plan 15

16 Vous quittez la salle du monstre rouilleur, vers l'Ouest. Avez-vous déjà exploré cette partie du donjon ?

Non	Lire 28
Oui	Lire 62

17 Le passage va vers le Nord sur 9 mètres. À cet endroit s'ouvre un passage latéral vers la gauche (Ouest). Le passage principal continue encore sur 9 mètres puis tourne sur la gauche. Au coin, vous voyez que le passage latéral débouche sur une salle, à 3 mètres plus loin. Lire 49.

18 Vous entrez prudemment dans la salle et vous apercevez deux gobelins dans un coin. Ils ont des épées et semblent vous attendre. Ils vous attaquent soudain et ils bénéficient tous les deux d'une attaque avant que vous n'ayez le temps de réagir. Lisez le paragraphe 85 et effectuez le combat normalement après l'attaque « surprise » des gobelins.

19 Vous pensez que des gobelins s'y trouvent, ainsi, vous masquez votre lanterne et vous vous glissez vers la salle. Vous entendez des chuchotements incompréhensibles.

En jetant un coup d'œil furtif, vous apercevez deux gobelins sur la droite, au Sud de la salle. Ils sont en train de discuter et ils ne vous ont pas remarqué.
Que faîtes-vous :

Demi-tour ?	Lire 32
Vous leur parlez ?	Lire 50
Vous les attaquez ?	Lire 63

20 Vous décidez de laisser les gobelins. Mais juste au moment où vous faites demi-tour, le gobelin auquel vous parliez vous voit, sort son arme et vous attaque ! L'autre va vers le Nord en tournant vers la gauche. Voulez-vous :

Combattre le gobelin ?	Lire 64
Prendre la fuite ?	Lire 50
Continuer à parler ?	Lire 51

21 Si vous avez déjà exploré ce secteur, lisez le 52. Sinon, continuez ce paragraphe.

À partir du mur Nord de cette salle, le couloir se poursuit sur 3 mètres, vers le Nord, puis tourne à gauche (Ouest) et continue sur 3 mètres. Il débouche dans une autre salle, par le mur Est. Il y a encore des gobelins dans cette salle ! Mais dès qu'ils vous voient, ils poussent un cri et s'échappent par la sortie Nord, en claquant une lourde porte derrière eux ! La salle semble maintenant vide, comme celle du **plan 21** (ajoutez-la à votre plan du donjon). Vous fouillez la salle minutieusement et trouvez un sac près de la porte, apparemment oublié par l'un des gobelins. Il contient 10 pa, 5 po, et une clé !
Que faîtes-vous ?

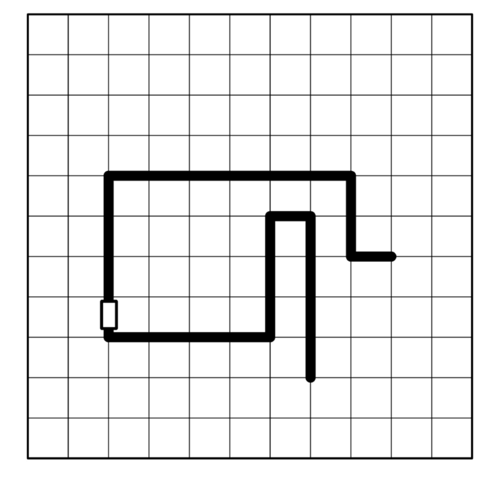
Vous ouvrez la porte ?	Lire 66
Vous faites demi-tour ?	Lire 37

22 Si vous avez déjà visité cette salle, lisez le paragraphe 39, sinon, continuez avec ce qui suit.

Vous entrez dans l'étrange salle pour la fouiller. Elle est vide et propre, mis à part la bouche orangée de 2,40 mètres de long, qui apparaît sur le mur opposé. La salle ressemble à celle du **plan 22** (ajoutez-la à votre plan du donjon) : vous fouillez la salle, en écoutant et en observant attentivement, mais vous ne trouvez rien. Soudain, au moment où vous vous apprêtez à partir, la bouche orangée remue et vous dit, d'une voix grave : « Surprise ! Vous êtes ici pour un quitte-ou-double ! Prêt ou pas, allons-y ! »
« U-D-T-Q-C-S-S. Quelle est la lettre suivante ? Si vous résolvez cette énigme, votre trésor sera doublé. Si vous n'y parvenez pas, il disparaîtra. Quelle est votre réponse ? »

Vous faites mine de partir, mais votre route est bloquée comme par une force invisible. « Il *faut* répondre maintenant ! » ajoute la voix. Réfléchissez un instant et choisissez une réponse. Lisez ensuite le paragraphe 82.

23 Vous retournez à la salle des rats géants, vous la traversez, puis vous atteignez la première salle. Lire 58.



Plan 21

24 Vous vous sentez soudain différent (plus ou moins chargé, suivant votre réponse !). Quelle que soit la réponse, la bouche s'esclaffe et dit : « revenez donc me voir un de ces jours ! » La barrière invisible ne se fait plus sentir et vous pouvez quitter la salle. Il n'y a rien d'autre par ici, et la bouche ne vous parlera plus. Lire 40.

25 Vous pensez que les rats sont dangereux et vous faites demi-tour. Les rats ne vous ont pas remarqué. Lire 58.

26 Vous êtes en présence de deux squelettes. Voulez-vous :

Leur parler ?	Lire 30
Les repousser ?	Lire 47
Prendre la fuite ?	Lire 72
Les combattre ?	Lire 84

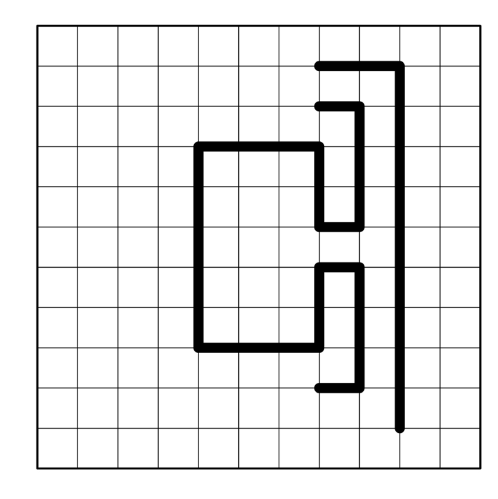
27 Vous examinez attentivement la porte et n'y remarquez rien de particulier. Il y a une serrure. Avez-vous trouvé une clé ?

Oui	Lire 80
Non	Lire 46

28 Le passage continue sur 3 mètres vers l'Ouest, avant de déboucher sur un autre passage allant vers le Nord. Le passage principal continue vers l'Ouest, dans l'obscurité. Celui qui va vers le Nord donne dans une salle, 9 mètres plus loin. Voulez-vous :

Aller vers le Nord ?	Lisez le 45
Aller vers l'Ouest ?	Lisez le 14

29 Vous retournez à la salle de la statue. Lire 58.



Plan 22

30 Les squelettes semblent ignorer vos paroles et vous attaquent à nouveau. L'un d'eux vous atteint et vous perdez 2 points de vie. Retournez au paragraphe 26.

31 Vous vous rendez vers le Nord, à l'étrange salle. Si vous avez déjà visité cette partie du donjon, lisez le paragraphe 7 sinon, lisez le 8.

32 Vous décidez de faire demi-tour. Les gobelins ne vous repèrent pas et vous retournez à la salle de la statue. Lire 58.

33 Vous décidez d'attaquer les gobelins avant qu'ils ne puissent appeler à l'aide. Vous vous mettez en travers du chemin du fuyard, et les deux gobelins sortent leurs épées. Lisez le paragraphe 85 et menez le combat normalement.

34 Alors que vous continuez à parler au gobelin, vous en voyez 3 autres qui viennent du Nord. Ils semblent furieux. Voulez-vous :

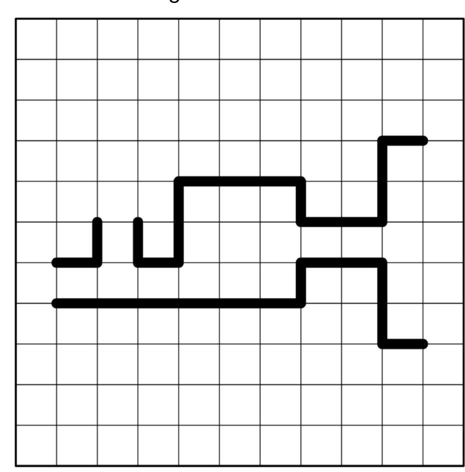
Prendre la fuite ?	Lire 73
Combattre ?	Lire 87

35 Bien que vous tentiez de leur parler, les gobelins semblent menaçants et prêts à vous sauter à la gorge. Un vous frappe et vous inflige 2 points de dégâts. Voulez-vous :

Prendre la fuite ?	Lire 73
Combattre ?	Lire 87

36 Vous décidez de retourner au départ. Partant vers l'Ouest, le passage tourne vers le Sud. Vous retournez à la salle de la statue. Lire 58.

37 Vous retournez à la salle où vous aviez rencontré des gobelins. Lire 9.



Plan 43

38 Vous suivez le passage vers l'Est, passé un coin donnant vers le Sud vous tombez sur le passage latéral donnant sur l'étrange salle. Lire 49.

39 La bouche rugit « Vous encore ? ! Arrière vermine ! » Vous ne trouvez rien de valeur à cet endroit. Lire 40

40 À partir d'ici, voulez-vous :

Aller vers le Nord	Lire 31
Aller vers le Sud	Lire 4

41 La créature se repaît de rouille et vous ignore. Vous la dépassez en courant et vous arrivez à la salle de la statue. Lire 58.



42 Vous vous arrêtez pour écouter et vous percevez des couinements provenant de l'Est. Retournez au paragraphe 1.

43 Le passage continue sur 6 mètres vers l'Ouest et donne dans une salle (ajoutez le **plan 43** à votre carte du donjon) :
La salle est vide à l'exception de quelques tas de poudre rougeâtre. Voulez-vous :

Faire demi-tour ?	Lire 5
Continuer ?	Lire 45

44 Alors que vous approchez d'une salle d'un coin sombre, un rat géant vous saute dessus, et vous mord ! Vous en apercevez deux autres dans la salle. Vous perdez 2 points de vie. Lire 83.

45 Vous vous rendez dans la salle et l'observez . Il n'y a rien en dehors de la poudre rougeâtre. Quand vous examiner avec attention vous réalisez qu'il s'agit de rouille ! Vous entendez un reniflement. Du passage Ouest, vous voyez une étrange créature trotter vers vous. Elle ressemble à un tatou géant, avec une grande queue et deux antennes duveteuses tâtant le sol. Que faites-vous :

Vous lui parlez ?	Lire 12
Vous prenez la fuite ?	Lire 56
Vous combattez ?	Lire 86

46 Vous tentez d'enfoncer la porte, mais en vain. Elle reste bien fermée. Vous abandonnez au bout d'un moment et prenez le passage principal. Vous dépassez deux squelettes éparpillés sur le sol. Lire 62.

47 Vous tentez un « vade retro » ; sur les squelettes, de la même manière qu'Alina face aux goules, mais rien ne se produit. Ceci est un pouvoir particulier aux clercs. Chaque squelette vous attaque à nouveau, mais il vous rate. Retournez au paragraphe 26.

48 Vous retournez au monstre rouilleur. L'aviez-vous tué ?

Oui	Lire 55
Non	Lire 67

49 Vous pouvez entrer et fouiller l'étrange salle, ou bien aller vers le Nord ou le Sud.

Nord ?	Lire 31
Sud ?	Lire 4
Fouiller ?	Lire 22

50 Vous saluez les gobelins dans votre propre langue, le langage commun. Ils vous regardent d'un air hébété et l'un d'eux vous grogne quelque chose que vous ne comprenez pas. L'autre vous dit en souriant : « Salut à toi, ô guerrier ! Que peut-on faire pour toi ? » Le premier sort de la salle en maugréant, par le passage Nord. Voulez-vous :

Continuer à discuter ?	Lire 69
Attaquer ?	Lire 33
Faire demi-tour ?	Lire 20

51 Vous essayez de continuer à parler, mais le gobelin vous attaque. Il vous manque. Vous entendez des gobelins discuter, dans le passage Nord. Vous en voyez deux en sortir, l'air fort menaçant. Voulez-vous :

Prendre la fuite ?	Lire 73
Combattre ?	Lire 87

52 Vous vous approchez du coin pour jeter un coup d'œil. Il n'y a personne dans la salle. Comme vous ne trouvez rien dans cette salle, vous retournez à la pièce précédente. Lire 9.

53 Si vous avez déjà visité cette partie du donjon, lisez le paragraphe 38. Sinon continuez :

Le passage s'étend sur 15 mètres vers l'Est puis tourne vers la droite (Sud). En jetant un rapide coup d'œil, vous voyez que ce passage continue sur 9 mètres, endroit où s'ouvre une voie latérale allant vers l'Ouest. Une fois sur place, vous voyez que le passage donne sur une salle, 3 mètres plus loin, entièrement peinte en bleu à l'exception d'une grosse bouche orangée sur le mur opposé.

Ajouter le plan 53. Lire 49.

54 La salle ressemble au **plan 54** (ajoutez-le à votre plan du donjon).

Que cherchez-vous ici ? Si vous n'avez trouvé ni entendu aucun indice, lisez le paragraphe 18.

Si vous avez trouvé des informations au sujet des créatures dans cette direction, lisez le paragraphe 19.

55 Vous traversez la salle du monstre rouilleur et vous retournez à la salle de la statue. Lire 58.

56 Alors que vous prenez la fuite, le monstre vous attaque soudainement et vous barre le passage. Vous ne pouvez plus reculer ! Lire 86.

57 Vous fouillez minutieusement la salle et vous trouvez, dans un trou du mur, un papier sur lequel est écrit :

RATS À L'EST
GOBELINS AU NORD
ATTENTION À L'OUEST

Les issues sont disposées comme sur le **plan 57**.

Vous ne trouvez rien d'autre. Retournez au paragraphe 1.

58 Vous avez le choix entre plusieurs passages. Voulez-vous :

L'Est ?	Lire 79
L'Ouest ?	Lire 43
Le Nord ?	Lire 10
Le Sud ?	Lire 2

59 Quand vous approchez de la salle, vous entendez d'autres couinements. Vous masquez votre lanterne de façon à ne laisser qu'un faible rougeoiement. Vous jetez un coup d'œil et vous apercevez des rats géants qui trottent parmi un trésor éparpillé sur le sol. Voulez-vous :

Faire demi-tour ?	Lire 25
Leur parler ?	Lire 74
Tenter de les effrayer ?	Lire 77
Les attaquer ?	Lire 68

60 Vos armure, épée, dague, et bouclier ont été transformés en un tas de rouille par l'affreux monstre rouilleur ! Mais maintenant que vous n'avez plus de métal sur vous, la créature se désintéresse et fait demi-tour. Vous voyez qu'elle n'a ni crocs ni griffes et ne peut donc pas vous blesser !

La créature se dirige vers un des tas de rouille, puis mange tranquillement en vous ignorant.

Sans perdre de vue ce monstre, vous examinez la salle. Il y a des pierres précieuses de part et d'autre, certaines recouvertes de rouille. Vous en récupérez 6 ! Leur valeur totale atteint 300 po.

Comme vous n'êtes plus protégé, ni armé, vous vous dirigez vers l'Est, vers la première salle, vous sortez du donjon et retournez à la ville.

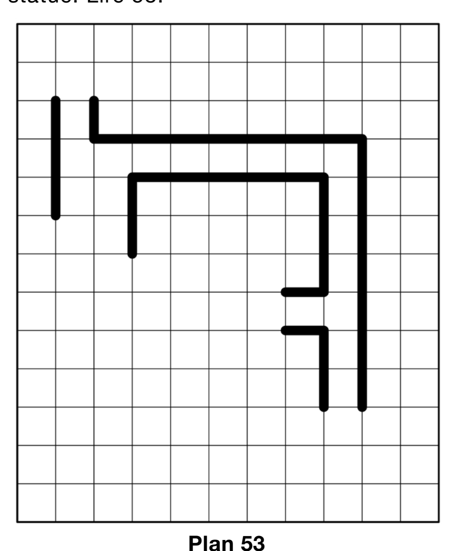
Pour trouver le nombre de points d'expérience que vous avez gagné, rendez-vous au paragraphe 88. Vous devrez retourner au marché pour racheter un équipement. La liste de ce que vous pouvez acheter se trouve au paragraphe 89.

61 Vous jetez un coup d'œil dans la salle des squelettes, et vous voyez que rien n'a changé. Si vous avez déjà examiné la porte, il n'y a donc rien d'autre que vous puissiez faire ici. Lire 62.

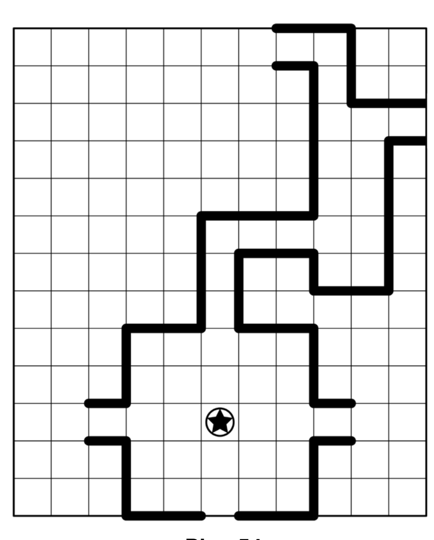
Si vous voulez examiner la porte, lisez le paragraphe 27.

62 Le passage Est-Ouest coupe ici le passage vers le Nord. Vous allez vers :

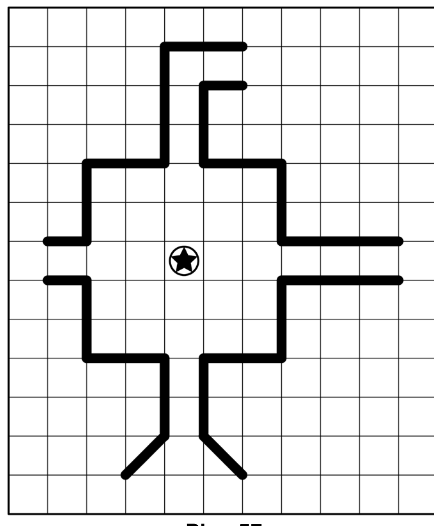
Le Nord ?	Lire 15
L'Est ?	Lire 48
L'Ouest ?	Lire 14



Plan 53



Plan 54



Plan 57

63 Vous attaquez les gobelins ! Vous obtenez deux attaques avant qu'ils ne réagissent. Lisez le paragraphe 85 et conduisez le combat normalement, après avoir effectué vos deux attaques gratuites.

64 Vous attaquez les gobelins. Vous manquez votre coup et les gobelins vous ratent. Deux autres arrivent par le passage Nord, l'épée sortie du fourreau et l'air fort menaçant. Voulez-vous :

Poursuivre le combat ?	Lire 87
Prendre la fuite ?	Lire 73

65 Vous avez gagné le grand combat contre les gobelins. Bravo ! C'était un combat difficile pour un guerrier esseulé. N'oubliez pas que vous avez commencé l'aventure avec une *potion de guérison* qui soignera instantanément vos blessures.

En fouillant les lieux, vous trouvez 11 pa et 50 po dans des petits sacs que les gobelins portaient. Leurs épées sont plutôt rouillées et sans valeur. Ils ne possèdent rien d'autre. Voulez-vous aller vers :

L'Ouest ?	Lire 36
Le Nord ?	Lire 21
L'Est ?	Lire 53

66 Vous tentez d'ouvrir la porte. Mais sans succès. Votre clé ne semble pas fonctionner. Vous entendez une voix de gobelin dire de l'autre côté, en Commun « Allez-vous en ! On n'en veut pas ! » Vous pouvez tenter d'ouvrir la porte à nouveau, mais il vous semble que les gobelins ont placé une barre en travers.

Vous pouvez faire demi-tour ; lisez donc le paragraphe 37.

67 Comme vous n'avez pas éliminé le monstre rouilleur, il est encore là, en train de se repaître de rouille. Êtes-vous en train de tirer un gros coffre plein de pièces ?

Oui	Lire 81
Non	Lire 41

68 Vous faites un bond en avant pour attaquer les rats. Lisez le paragraphe 83, et vous obtenez deux attaques gratuites avant que les rats n'aient le temps de réagir. Après quoi, vous gérez le combat normalement.

69 Vous continuez à parler alors qu'un des gobelins s'en va vers le Nord, puis tourne vers la gauche. L'autre semble assez amical, mais vous remarquez qu'il ne vous aime pas vraiment. Soudain vous entendez des gobelins qui se rapprochent par le couloir du Nord. Voulez-vous :

Attaquer ?	Lire 64
Prendre la fuite ?	Lire 73
Continuer à parler ?	Lire 34

70 Vous avez tué l'abominable monstre rouilleur. En fouillant la salle vous découvrez 10 pierres précieuses, dans les fissures du sol et sous les tas de rouille. Il y en a pour 600 po. Voulez-vous :

Aller vers l'Ouest ?	Lire 28
Retourner vers l'Est ?	Lire 6

71 Vous approchez de la salle avec précautions, en écoutant les couinements. Mais soudain, trois rats géants sortis de l'ombre vous sautent dessus ! L'un d'eux vous mord et vous perdez 1 point de vie. Lire 83.

72 Vous faites demi-tour et un squelette vous frappe dans le dos (vous perdez 1 point de vie). Si vous êtes encore vivant, vous courez vers le Sud, jusqu'à l'endroit où vous pouvez tourner vers l'Est ou l'Ouest. En regardant derrière vous, vous constatez que les squelettes ne vous poursuivent plus. Vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle. Lire 62.

73 Vous choisissez de fuir. Alors que vous faites demi-tour, un gobelin vous frappe et vous perdez 2 points de vie (si vos points descendent à 0 ou moins, votre personnage est mort, à moins qu'il ne boive sa *potion de guérison* ; dans ce cas, continuez la partie normalement). Vous courez jusqu'à la première salle, vous la traversez pour emprunter le passage Sud, jusqu'à l'extérieur.

Des gobelins vous poursuivent, en criant et en faisant tournoyer leurs épées. Ils s'arrêtent à l'entrée du donjon, sans pour autant cesser leurs hurlements. Ils sont trop nombreux pour vous, ainsi vous décidez de rentrer à la ville.

Ceci termine cette aventure. Lisez le paragraphe 88 pour déterminer le total de vos points d'expérience et de vos trésors. Si vous désirez acheter de l'équipement, reportez-vous à la liste d'équipement au paragraphe 89.

74 Vous parlez aux rats, apparemment sans effet. En réponse, ils vous attaquent ! L'un d'eux vous mord et vous perdez 1 point de vie. Terminez le combat au paragraphe 83.

75 Vous avez vaincu les deux gobelins ! Mais avant que vous ne puissiez faire quoi que ce soit, trois autres gobelins arrivent en courant par le passage Nord. Ils ont sorti leurs épées et semblent vraiment menaçants. Voulez-vous :

Prendre la fuite ?	Lire 73
Parler ?	Lire 35
Combattre ?	Lire 87

76 Vous arrivez dans la salle aux rats. Elle est vide. Vous allez vers :

Le Nord ?	Lire 17
L'Ouest ?	Lire 6

77 Vous voulez faire peur aux rats. Vous faites un bond en avant en hurlant, en faisant de larges moulinets avec votre arme et en secouant votre lanterne dans tous les sens. L'un des rats s'enfuit vers le Nord, mais l'autre vous attaque ! Lire 83.

78 Vous avez gagné le combat contre les rats géants ! En fouillant la salle, vous trouvez 100 pc et 100 pa éparpillées sur le sol jonché de détritus. Vous les mettez dans votre sac. Allez-vous :

Au Nord ?	Lire 17
À l'Ouest ?	Lire 6

79 Si vous avez déjà visité cette partie du donjon, lisez le paragraphe 76. Sinon, continuez :

Le passage s'étend sur 15 mètres vers l'Est et débouche sur une salle. Que cherchez-vous ici, et pourquoi ? Il se peut que vous ayez trouvé des indices.

Si vous n'avez ni trouvé de note ni entendu quoi que ce soit, lisez le paragraphe 11.

Si vous avez trouvé une note mentionnant des créatures. Lisez le paragraphe 44.



Si vous avez seulement entendu des bruits de créature, lisez le paragraphe 71.

Si vous avez entendu des créatures et trouvé une note, lisez le paragraphe 59.

80 Vous mettez la clé dans la serrure et la faites tourner jusqu'à ce que vous entendiez le déclic. Vous remettez la clé dans votre poche et ouvrez la porte.

Il y a une petite salle, similaire au **plan 8OA** (ajoutez-le à votre plan du donjon).

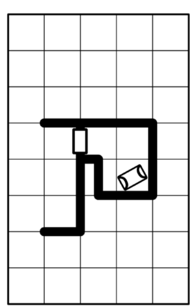
La salle est vide, en-dehors du gros coffre placé le long d'un mur. Il est en bois avec de lourdes ferrures. Il n'est pas verrouillé (heureusement) et vous l'ouvrez pour voir son contenu. Hélas. Il était piégé. Effectuez un jet de protection contre baguette magique ! (Vous devez faire 13 ou plus sur 1d20 pour le réussir).

Ce type de jet de protection sert à beaucoup de choses. Il indique généralement si l'on arrive à quitter une trajectoire – comme un rayon provenant d'une baguette magique. Dans le cas présent, il s'agit d'une lame montée sur le bord du coffre et projetée par des ressorts. Quand vous ouvrez le coffre, la lame jaillit vers vous.

Si vous avez réussi votre JP, c'est que vous avez esquivé la lame. Sinon, elle vous atteint et vous perdez 2 points de vie !

Si vous êtes à 0 point de vie ou en dessous, vous aurez juste le temps de prendre votre *potion de guérison* et de la boire avant de perdre connaissance. Elle vous soignera en partie, vous faisant récupérer 4 points de vie. Si vous n'avez plus de potion, désolé, mais vous êtes mort ! (*Note Spéciale* : dans une partie en groupe, vous n'aurez pas le droit de boire votre potion une fois que vous serez à 0 points de vie ou moins. Un 0 indiquera que vous êtes mort, sans temps supplémentaire pour faire quoi que ce soit).

Si le piège vous tue, lisez le paragraphe 90. Si vous avez survécu au piège, continuez.


Plan 80A

Vous regardez dans le coffre et vous apercevez des centaines de pièces – 500 pc, 200 pa et 2.000 pe. Vous refermez le coffre et le tirez derrière vous vers la sortie. Alors, vous remarquez dans le mur Nord, un œil-de-bœuf, de 2 cm de largeur. La porte que vous aviez ouverte le cachait.

Vous y jetez un coup d'œil qui vous révèle la présence d'un passage de 6 mètres allant vers le Nord. Au-delà, il tourne vers la gauche. Sur la droite, dans le coin, se trouve une porte retenue par deux lourdes barres. Un gobelin y monte la garde. Cet endroit est similaire au **plan 80B**.

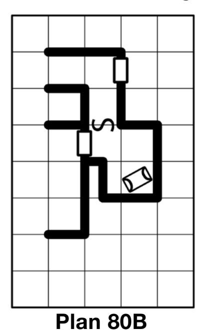
Il y a une fissure dans le mur, près de l'œil-de-bœuf. Vous réalisez qu'il s'agit peut-être d'une porte secrète ! Ce trésor appartient sûrement aux gobelins ! Cependant, vous ne savez pas comment ouvrir le passage secret ; vous repartez donc en traînant le coffre derrière vous, parmi les débris de squelettes. Lire 62.

81 Aie ! Alors que vous pénétrez dans la salle, le monstre rouilleur relève la tête, renifle et trotte vers vous, pour commencer un nouveau repas. Il se précipite vers le coffre avant que vous ne puissiez réagir, en dissout les bandes de métal et fait immédiatement tomber tout le trésor en poussière de rouille ! Voulez-vous :

Aller vers l'Est ?	Lire 29
Aller vers l'Ouest ?	Lire 16
Attaquer la créature ?	Lire 86

82 Si vous devinez la réponse, vous doublez le trésor que vous avez sur vous. Dans le cas contraire, il disparaît *entièrement* et votre personnage se retrouve sans la moindre pièce ou gemme.
La bonne réponse était « H ». Les autres lettres représentaient les chiffres Un, Deux, Trois, Quatre, Cinq, Six et Sept. Le chiffre suivant est Huit, donc « H ».
Lire 24.

83 Vous combattez les rats géants. Il y en a trois à moins que vous n'en effrayez un. Les lieux sont similaires au **plan 83**.


Plan 80B

RATS GÉANTS : 17	D : 1d3
Vous : 10	pv : 2 chacun

Gérez les combats normalement, en utilisant le schéma de combat pour vous assurer que vous n'oubliez rien. Si vous ne vous souvenez pas ce que « 1d3 » signifie, relisez la section « dés » (page 12).

Les rats se battront à mort. Si vous choisissez de fuir, un des rats vous mordra (lancez les dés pour les dégâts). Si vous y survivez, vous arriverez sans encombre à la salle de la statue. Dans ce cas, lisez le paragraphe 58.

Si vous tuez tous les rats, lisez le paragraphe 78.

Si les rats vous tuent, lisez le paragraphe 90.

84 Vous combattez deux squelettes.

SQUELETTES : 16	D : 1d6
Vous : 10	pv : 4 chacun

Utilisez le schéma de combat pour effectuer la rencontre. Les deux squelettes combattront à mort. Si vous décidez de prendre la fuite, lisez le paragraphe 72.

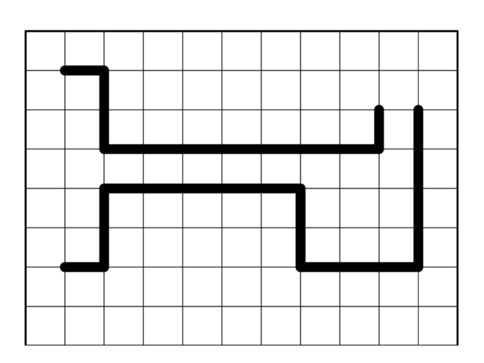
Si vous tuez les squelettes, lisez le paragraphe 13.

Si les squelettes vous tuent, lisez le paragraphe 90.

85 Vous combattez deux gobelins !

GOBELIN : 17	D : 1d6
Vous : 11	pv : 5 chacun

Souvenez-vous que vous faites deux attaques pour les monstres ; chacun d'eux peut vous attaquer lorsque que vous avez effectué votre attaque.


Plan 83

Utilisez le schéma de combat pour ne rien oublier.

Si vous prenez la fuite, lisez le paragraphe 73.

Si vous tuez les gobelins, lisez le paragraphe 75.

Si les gobelins vous tuent, lisez le paragraphe 90.

SCHÉMA DE COMBAT	
Actions des joueurs	
1.	Effectuez un jet pour toucher
2.	Si vous faites mouche, lancez 1d6 pour déterminer les dégâts infligés au monstre, en ajoutant 2 grâce à votre Force.
3.	Retirez les dégâts des points de vie du monstre. S'ils atteignent 0 ou moins, le monstre est mort.
Actions des monstres	
4.	Faites un jet pour toucher pour chaque monstre (il peut y en avoir plusieurs qui attaquent en même temps !)
5.	Pour chaque attaque qui vous atteint, lancez les dés indiqués pour déterminer les dégâts.
6.	Retirez ces dégâts de votre total de points de vie. Si vous atteignez 0 ou moins, vous êtes mort.

86 Vous combattez le monstre rouilleur !

MONSTRE ROUILLEUR	: 12	D : rouille
Vous : 15		pv : 15

Utilisez le schéma de combat pour ne rien oublier.

Si le monstre rouilleur vous atteint, il n'infligera pas de dégâts, mais il fera complètement rouiller le métal. Au cours du combat, suivez les notes ci-dessous pour déterminer les effets de chaque coup.

Si vous prenez la fuite, le monstre bénéficiera d'une attaque gratuite, et il touchera avec un score de 9 ou plus. Vous pouvez prendre la fuite après cela, mais seulement vers l'Est (la salle de la statue), ou vers l'Ouest. Dans le premier cas, lire 1, dans le second, lire 28.

Si vous tuez le monstre rouilleur, lisez le paragraphe 70.

Si vous avez déjà visité ces lieux auparavant, il se peut que vous n'ayez pas les objets mentionnés ci-dessous. Reprenez le combat là où vous l'aviez arrêté et n'oubliez pas de tenir compte de l'équipement qui vous reste.

Premier coup : votre bouclier se rouille et tombe en poussière. Maintenant le monstre rouilleur n'a besoin que d'un 11 ou plus pour vous atteindre. Lisez la « note spéciale » ci-dessous.

Deuxième coup : votre armure se rouille et tombe en poussière. Maintenant la créature n'a plus besoin que d'un 6 ou plus pour vous atteindre.

Troisième coup : votre épée se rouille et tombe en poussière. Vous devez vous servir de votre dague pour continuer le combat.

Quatrième coup : votre dague se rouille et tombe en poussière. Vous n'avez plus d'arme. Lire 60.

Note spéciale : quand vous perdez votre armure ou votre bouclier, vous devenez plus vulnérable. Tous les monstres que vous rencontrerez vous toucheront plus facilement ; ils auront des bonus sur leurs jets pour toucher. Si vous perdez le bouclier, ils gagneront un bonus de +1. Si vous perdez aussi votre armure, donnez alors un bonus total de +7 sur leurs jets pour toucher.

87 Vous combattez trois gobelins !

GOBELIN : 17	D : 1d6
Vous : 11	pv : 5 chacun

Souvenez-vous que les monstres ont un total de trois attaques par round, chacun effectuant son attaque après celle de votre personnage.

Si vous prenez la fuite, lisez le paragraphe 73.

Si vous tuez les gobelins, lisez le paragraphe 65.

Si les gobelins vous tuent, lisez le paragraphe 90.

88 Vous avez fini l'aventure, calculez alors vos points d'expérience. Faites d'abord le total des trésors ramenés du donjon (ce qui a été perdu ne compte pas), et trouvez-en la valeur équivalente en pièces d'or. Voir les équivalences à la page 11. Vous obtiendrez 1 XP pour chaque pièce d'or ramenée, en plus du fait que vous possédez le trésor.

Après quoi, trouvez le nombre de points d'expérience acquis grâce aux monstres que vous avez vaincus. Voyez ci-dessous :

Rats géants	5 chacun
Gobelins	5 chacun
Squelettes	10 chacun
Monstre rouilleur	300

Ajoutez ce résultat au total de points d'expérience provenant des trésors. Pour trouver les 10 % à ajouter grâce à votre Force, prenez le total, supprimez-en le dernier chiffre, puis ajoutez le nombre obtenu. Vous pouvez inscrire (ajouter) ce total final au dos de votre feuille de votre personnage. Ajoutez ensuite le trésor de ce donjon à celui que vous possédiez déjà.

EXEMPLE : imaginez que vous ayez tué le monstre rouilleur et trouvé 6 pierres précieuses d'une valeur totale de 600 po. Vous avez aussi tué trois rats géants et trouvé 100 pc et 100 pa. Supposons que vous n'avez rien d'autre.

En vous basant sur la table de conversion des monnaies, vous voyez que 100 pc = 1 po ; 100 pa = 10 po. En ajoutant ceci à la valeur de vos gemmes, vous obtenez 611 po.

Pour les combats, vous obtenez 300 XP pour le monstre rouilleur, plus 15 XP pour les rats géants. Le total fait 315 XP. Rajoutés aux 611 XP de trésor, cela fait 926 XP.

Pour obtenir 10 %, supprimez le 6, ce qui fait 92 à rajouter aux 926 XP. Le total de XP pour cet exemple est de 1018 XP que l'on rajoute alors à ce que l'on avait déjà acquis lors des aventures précédentes, en l'occurrence 523 XP. Le total est donc de 1541 au dos de votre feuille de personnage. Il ne vous manque plus que 500 XP pour atteindre le deuxième niveau ! Enfin, vous ajoutez le trésor obtenu (6 pierres précieuses valant 600 po, 100 pc, 100 pa) à votre liste de trésors.

Ceci conclut notre aventure. Vous pouvez vous rendre à l'aventure suivante ou vous arrêter pour faire des achats. Dans ce cas, lisez le 89.

89 Vous voulez faire des achats. Plutôt que de refaire toute l'aventure du début de ce livret, vous pouvez imaginer que vous vous rendez dans un marché du village pour y acheter ce dont vous avez besoin – comme une armure, des armes et autres équipements. Tout ceci est donné ci-dessous avec les prix en vigueur.

ARMES ET ÉQUIPEMENT	
Objet prix (en po)	
Armes	
Dague	3
Épée	10
Armure	
Armure de cuir	20
Cotte de mailles	40
Armure de plates	60
Bouclier	10
Autres équipements	
Briquet à amadou (Silex, métal, brindilles et copeaux de bois sec)	3
Torches (6)	1
Outre d'eau (ou de vin)	1
Vin (1 litre)	1
Flasque d'huile	2
Lanterne	10
Miroir (petit, fer)	5
Perche (bois, 3 m)	1
Rations :	
Rations de fer	15
(Nourriture conservable pour 1 personne pour 1 semaine)	
Rations standard	5
(Nourriture non conservable pour 1 personne pour 1 semaine)	
Sacs :	
Petit	1
Grand	2
À dos (en cuir)	5

(Note : Il y a davantage d'armes et d'équipement disponibles dans les aventures en groupe. Voyez-en la liste complète au centre de ce livret).

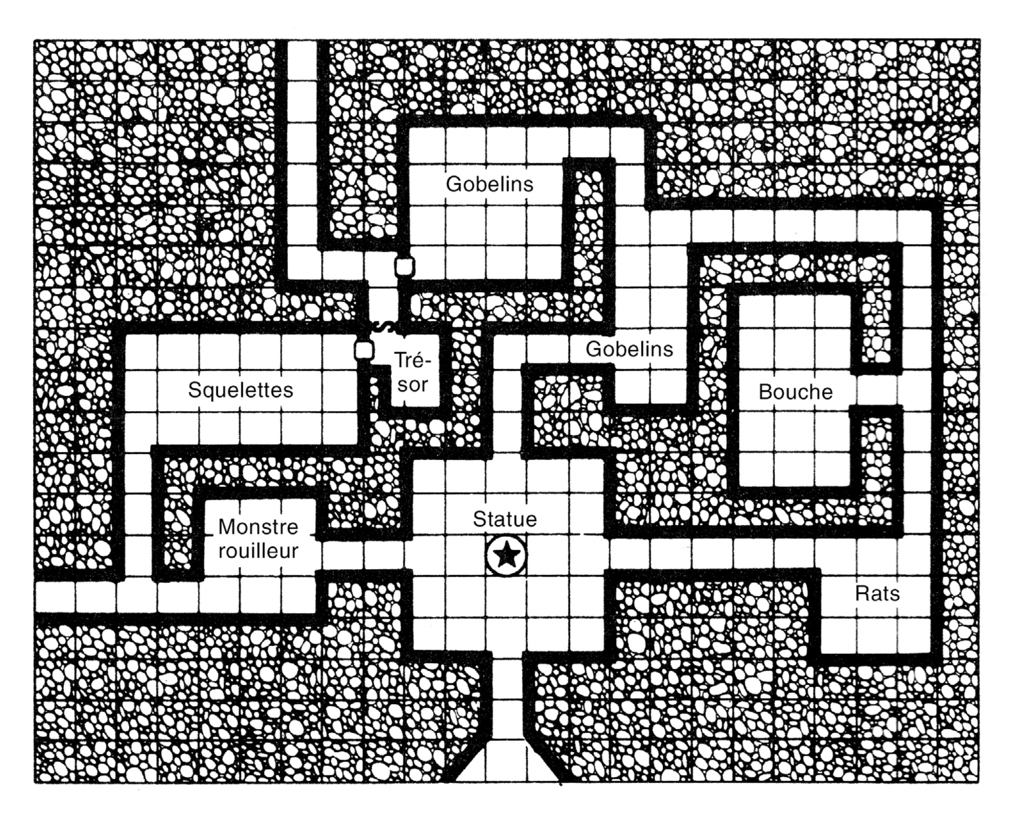
90 Votre personnage est mort dans le donjon. Ne vous fâchez pas ; ça arrive souvent dans les parties de DONJONS & DRAGONS, et souvent sans que les joueurs y soient pour quelque chose. C'est donc la fin de l'aventure.

Vous pouvez tout reprendre à zéro si vous le voulez, mais sans conserver les trésors que vous aviez déjà trouvés avant de perdre le personnage. Il devrait posséder exactement le même équipement, trésor et total de points de vie qu'au début de l'aventure. Dans ce cas, repartez du paragraphe 1.



Après l'aventure

Une carte de l'ensemble du donjon est fournie ici. Vérifiez les erreurs possibles (dans ce cas retournez à l'endroit de l'erreur). Maintenant que vous connaissez les bases de ce jeu vous verrez peut-être ce qui a pu se produire.



Et maintenant ?

Vous avez appris l'essentiel du jeu DONJONS & DRAGONS. Vous pouvez maintenant participer à d'autres aventures en solo si vous le désirez.

Cependant, les meilleures aventures se font à plusieurs joueurs. Pour participer à ce type de jeu, l'un des joueurs doit faire office de Maître du Donjon (ou MD). Ce dernier joue le rôle des monstres et des Personnages non Joueur (PNJ), et dirige la partie. Un MD débutant doit lire le deuxième livret de cet ouvrage, le LIVRET DU MAÎTRE DU DONJON, avant de commencer la partie. Il y trouvera toutes les informations qui lui seront nécessaires, avec une méthode simple pour enseigner à tous les joueurs à jouer correctement. Le nouveau MD ne doit surtout pas essayer de diriger une partie sans avoir lu ce livret.

Un groupe de jeu parfait consiste en 3 à 6 joueurs connaissant les règles. Si possible, chacun d'eux devrait avoir lu le premier livret au moins une fois en entier. Vous pouvez bien-sûr enseigner le jeu vous-même, à partir de ce que vous avez appris, en fournissant les personnages pré-tirés inclus dans ce livret (un guerrier ou un nain par exemple), et en aidant les débutants en cours de jeu.

Quand vous participez à une aventure en groupe, vous pouvez jouer un guerrier, ou un autre personnage choisi parmi les six autres classes décrites au centre de ce livret. Avant la partie, lisez la description des classes de personnage (pages 24-47), même si vous jouez encore un guerrier. Plusieurs joueurs peuvent jouer le même personnage de guerrier, mais ils devront alors avoir des noms différents. Si vous disposez de 4 à 6 joueurs, essayez d'employer toutes les classes fournies.

Si vous en avez le temps, lisez le reste de ce livret pour trouver des informations supplémentaires (voir pages 53-58) au sujet des parties en groupe. Vous pourrez ajouter des règles additionnelles quand vous vous serez familiarisé avec le jeu (voir pages 59-62).

N'essayez pas de tout apprendre par cœur, mais simplement de vous souvenir des sujets abordés. Durant la partie, servez-vous du glossaire fourni à la page 63 pour trouver les informations nécessaires.

Classes de personnage

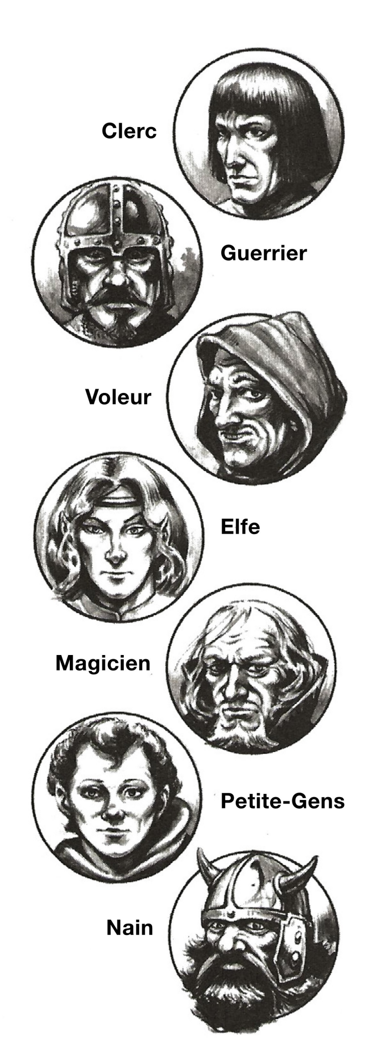
Pour la plupart, les personnages de D&D seront des humains dont le métier peut être clerc, guerrier, magicien ou voleur. Les humains forment la race la plus étendue de tous les êtres doués d'intelligence.

Un personnage n'est pas forcément humain : il peut être nain, elfe ou petite-gens. Ces classes sont aussi des races distinctes. On les appelle en général les « demi-humains » car ils sont partiellement humains. Ce sont de lointains cousins des hommes.

Un échantillon de chacune des sept classes du jeu est fourni au centre de ce livret. Vous pouvez les utiliser lors de parties en groupe, après avoir lu la description de chaque classe de personnage. Vous pouvez créer un nouveau personnage plutôt que de vous servir des échantillons du livre. Il faudra alors lancer les dés pour déterminer ses caractéristiques. Si les scores sont suffisants, le nouveau personnage pourra devenir un demi-humain, sinon, le personnage devra être humain. Les règles pour créer des personnages se trouvent aux pages 48-52.

Caractéristique principale

Chaque classe de personnage dispose d'une spécialité. Par exemple, celle du guerrier est la Force, celle du clerc, la Sagesse. Cette spécialité s'appelle la caractéristique principale (« CP » en abrégé).



Si la CP d'un personnage est au-dessus de la moyenne, il gagnera un bonus sur ses points d'expérience. Voir la table des ajustements de CP. Si la CP est en-dessous de la moyenne, un malus s'appliquera.

La CP de chaque classe est fournie dans chaque description. Trouver le malus ou le bonus fait partie de la procédure pour créer les personnages. Vous n'en avez pas besoin pour le moment.

TABLE DES AJUSTEMENTS DE CP

CP	Ajustement d'expérience
3-5	–20 %
6-8	–10 %
9-12	Sans ajustement
13-15	+5 %
16-18	+10 %

Jets de protection

Chaque classe de personnage a des jets de protection qui lui sont propres. Recopiez les nombres de leur table de jet de protection sur votre feuille de personnage. Votre Maître du Donjon vous dira quand vous en aurez besoin. Pour effectuer un jet de protection, lancez un dé à 20 faces. Si le résultat est supérieur ou égal au score indiqué pour votre jet de protection, vous le réussissez.

Personnages de DONJONS & DRAGONS® (Classes humaines)



Clerc

Description

Le clerc est un humain qui s'est dévoué au service d'une noble cause. Celle-ci est généralement représentée par l'alignement du clerc ; *par exemple :* le clerc peut être dédié à la cause de la Loi et de l'Ordre. Un clerc possède de bonnes aptitudes au combat et peut aussi lancer des sorts après avoir gagné un niveau d'expérience. Un clerc de premier niveau **ne peut pas** lancer de sorts.

Dans les jeux de D&D, comme dans la réalité, les gens ont des croyances éthiques ou théologiques. Ce jeu ne les concerne pas. Tous les personnages peuvent en avoir mais elles n'affectent pas le jeu lui-même. Elles sont supposées comme le besoin de manger, boire et dormir, et ne devraient donc pas apparaître dans le jeu.

Les sorts des clercs proviennent de la force de leurs croyances. Le clerc s'assoit, médite et obtient d'une manière mystique des sorts. Ils peuvent servir au cours de l'aventure, surtout pour soigner, protéger et obtenir des informations. Les sorts des clercs sont différents de ceux des magiciens. Les clercs ne peuvent se servir que de leurs propres types de sorts.

Votre clerc peut aussi combattre des monstres. Il peut porter une armure de n'importe quel type, comme un guerrier, et il doit être prêt à combattre à tout instant. Contrairement au magicien qui se sert souvent de ses sorts lors des combats, les sorts cléricaux serviront souvent après le combat (comme les sorts de soins) ou lors de l'exploration en général (comme les sorts de détection).

Si votre groupe dispose de suffisamment de guerriers, votre clerc n'aura alors pas besoin de se risquer au combat. Mais vous êtes convenablement équipé si ce cas se présentait. Trouvez des moyens de rendre vos sorts utiles, que ce soit avant, pendant ou après le combat.

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES CLERCS	
Rayon mortel ou poison	11
Baguettes magiques	12
Paralysie ou pétrification	14
Souffle de dragon	16
Bâtonnets, bâtons ou sorts	15

Commentaires sur la table des points d'expérience des clercs

XP : quand ce total de points d'expérience est atteint par le personnage, le clerc passe automatiquement au niveau d'expérience correspondant.

Titre : votre clerc devrait se présenter sous ce titre quand il parle avec d'autres personnages. Plutôt que de dire : « Je suis Grelinor, clerc de deuxième niveau », il serait plus élégant de dire : « Je suis Grelinor, l'adepte ».

Sorts : le nombre de sorts que peut lancer le clerc et le niveau de ces sorts est indiqué à cet endroit. Les sorts sont décrits en détail un peu plus loin, dans la rubrique **facultés spéciales.**

TABLE DES POINTS D'EXPÉRIENCE DES CLERCS

XP	Niveau	Titre	Sorts
0	1	Acolyte	Aucun
1.500	2	Adepte	1 du premier niveau
3.000	3	Prêtre ou Prêtresse	2 du premier niveau

Autres détails :

Caractéristique principale : la CP d'un clerc est sa Sagesse. Si elle atteint 13 ou plus, le clerc obtient un bonus sur les points d'expérience qu'il gagne au cours de chaque aventure.

Dés de vie : on se sert de dés à six faces pour déterminer les points de vie des clercs. Ils commencent leurs expéditions avec 1 à 6 points de vie (plus les ajustements de Constitution), et obtiennent 1d6 points de vie supplémentaire (plus ajustements) chaque fois qu'ils montent d'un niveau d'expérience.

Armure : un clerc peut porter n'importe quels armure et bouclier.

Armes : le clerc ne peut pas se servir d'une arme tranchante ; ceci est interdit par son ordre et ses croyances. Le clerc ne se sert que des armes telles que les masses, les massues, les marteaux de guerre ou les frondes.

Facultés spéciales

Le clerc dispose de deux facultés spéciales : le vade retro pour les morts-vivants et ses sorts cléricaux.

1. Vade retro

Le clerc a le pouvoir de faire fuir certains monstres appelés morts-vivants (squelettes, zombies, goules, nécrophages, et autres monstres plus puissants). Ils sont seuls à posséder ce pouvoir. On l'appelle « vade retro ».

Quand un clerc rencontre ce type de monstre, il peut soit l'attaquer normalement (avec ses sorts ou ses armes), soit tenter de le faire fuir. Il ne peut cependant pas faire les deux en même temps ; il doit choisir.

Quand vous voulez que votre clerc fasse un vade retro pour des morts-vivants, dites-le simplement au Maître du Donjon.

Les morts-vivants ne sont pas automatiquement mis en fuite par le clerc. Lorsque cette rencontre se produit, le joueur du clerc doit se référer à la **table de vade retro** pour en déterminer les résultats.

TABLE DE VADE RETRO				
Niveau du clerc	Monstre mort-vivant			
	Squelette	Zombie	Goule	Nécrophage
1	7	9	11	N
2	R	7	9	11
3	R	R	7	9

Utilisation de la table de vade retro

Pour effectuer un vade retro, trouvez d'abord le niveau d'expérience du clerc, sur la gauche de la table. Puis référez-vous à la colonne correspondant au type de mort-vivant, en appliquant immédiatement le résultat qui apparaît à l'intersection des deux. Si la tentative réussit, un ou plusieurs morts-vivants prendront la fuite, temporairement. Prenez garde à leur retour !

Explication des résultats

7, 9 ou 11 : chaque fois qu'un nombre apparaît, le clerc a une chance de faire fuir le monstre. Le joueur lance 2d6 (deux dés à six faces). Si le résultat est supérieur ou égal au score indiqué, la tentative réussit. Les chances d'un clerc augmentent en fonction de son niveau d'expérience.

R : le vade retro réussit automatiquement.

N : sans effet, le clerc ne peut pas faire fuir ce type de mort-vivant.

Succès : si la tentative réussit, le Maître du Donjon lancera 2d6 pour déterminer le nombre de dés de vie de monstres qui devront s'enfuir. Tous les monstres ne sont pas forcément mis en fuite, mais si le clerc réussit sa tentative, il y en aura au moins un qui sera affecté. Un monstre ainsi mis en fuite ne touchera pas le clerc et s'en éloignera autant que possible (voir aussi le Livret du Maître du Donjon).

2. Sorts cléricaux

Quand un clerc atteint le 2e niveau d'expérience (il a gagné 1500 XP ou plus) il devient capable de lancer des sorts.

Apprentissage des Sorts

Pour apprendre un sort, le clerc doit méditer. La mémoire et les détails du sort apparaissent dans son esprit. Le ou les sorts peuvent ensuite être utilisés, immédiatement ou plus tard. Le clerc s'en souviendra, même pendant des jours ou des semaines, jusqu'à ce qu'il lance son sort. En tant que joueur, vous devrez choisir les sorts que votre personnage pourra lancer. Ceci ne peut se faire qu'au début de l'aventure. Vous pouvez choisir les sorts parmi les niveaux permis (sorts cléricaux seulement et non pas ceux de magicien car ils sont d'un autre type).

Un clerc du 2e niveau ne peut lancer qu'un sort de 1er niveau par aventure. Un clerc du 3e peut en lancer deux.

Dans les jeux plus avancés, les aventures peuvent durer plus d'une journée. Dans ce cas, le clerc peut récupérer ses sorts en priant le matin, une fois qu'il s'est complètement reposé. Il peut alors changer tous ses sorts.

Emploi des sorts

Dans la partie, lorsque votre personnage doit lancer un sort, avertissez simplement le Maître du Donjon. Le MD pourra vous demander des détails ; par exemple, certains sorts sont lancés sur une cible, et vous devrez donc préciser au MD de quelle cible il s'agit. Le joueur n'a pas besoin d'apprendre des « formules » spéciales. *Par exemple* : « Je fais un sort de *soins mineurs* à Rougg'n, le nain ! » suffit amplement.

Quand le clerc lance un sort, toute mémoire de ce sort s'efface de son esprit. Imaginez que l'esprit du clerc est comme un tableau noir. La mémoire du sort y apparaît, mais au fur et à mesure de son utilisation, elle en disparaît. Si le personnage a appris deux fois le même sort, un seul s'effacera.

Le personnage doit être capable de faire des gestes et de parler normalement pour pouvoir lancer un sort. Le clerc doit, pour cela, se concentrer sans se déplacer. Si le clerc est interrompu dans sa concentration, le sort est perdu et sera « effacé » comme s'il avait été normalement lancé. On ne peut lancer qu'un seul sort à la fois. Si le clerc veut lancer, par exemple, deux sorts de *soins mineurs*, (juste après un combat) il pourra en appliquer un par round au mieux.

Types de sorts

Certains sorts ont des effets instantanés. *Par exemple* : un sort de *soins mineurs* guérit instantanément les blessures. Les autres sorts peuvent être différents ; le clerc peut se servir d'un sort pour obtenir des pouvoirs pendant un temps limité, pour les transmettre à un de ses compagnons. *Par exemple* : un sort d'*apaisement* aidera le bénéficiaire (la créature sur laquelle le sort est appliqué) à résister à une peur magique.

Jets de protection contre les sorts

Certains sorts ne fonctionnent totalement que si la victime rate sa protection contre les sorts. Si le jet de protection est permis, il sera mentionné dans la description du sort.

Information sur les sorts cléricaux

Chaque sort est caractérisé par une portée, une durée et des effets.

Portée : le lanceur du sort devra s'assurer que sa cible se trouve à portée. Si la description indique une portée de « 0 » , le sort ne pourra servir qu'au clerc, sans pouvoir le transmettre à un autre bénéficiaire. Si la Portée indique « contact », le sort ne pourra agir que sur la créature touchée par le clerc (y compris le clerc lui-même).

Durée : elle est donnée soit en rounds (périodes de 10 secondes), soit en tours (représentant 10 minutes). Si le terme « permanent » apparaît, les effets du sort ne s'effaceront jamais.

Effet : ceci décrit les effets du sort, le nombre de créatures ou le volume (ou la surface) affecté par le sort. Si une zone d'effet est mentionnée, elle sera indiquée en mètres carrés (pour une surface plane). Si un volume est mentionné, il s'agira soit d'une sphère d'un diamètre donné (exprimé en mètres), soit d'un parallélépipède carré ou rectangulaire, dont les dimensions seront aussi exprimées en mètres.

Pouvoirs des sorts

Quand un clerc atteint le 4e niveau, il pourra lancer des sorts plus puissants qui seront fournis dans les règles de DONJONS & DRAGONS EXPERT. Les pouvoirs des sorts sont décrits comme les pouvoirs des personnages. Les sorts les moins puissants sont appelés « sorts de premier niveau ». Les règles de D&D EXPERT donneront les sorts de deuxième, troisième, quatrième et cinquième niveaux. Les sorts de sixième et septième niveaux viendront dans les règles de D&D COMPAGNON.



Description des sorts cléricaux

SORTS CLÉRICAUX DE PREMIER NIVEAU	
1.	Apaisement*
2.	Détection de la magie
3.	Détection du mal*
4.	Lumière*
5.	Protection contre le mal
6.	Purification de l'eau et des aliments
7.	Résistance au froid
8.	Soins mineurs*

* Ces sorts peuvent être « inversés » (appris et lancés de manière à faire des effets contraires au sort d'origine), mais seulement avec les règles de D&D EXPERT. Le clerc doit atteindre le 4e niveau d'expérience avant d'être capable d'inverser des sorts.

Apaisement*

Portée : contact
Durée : 2 tours
Effet : une créature vivante

(Ou *anéantissement de la peur*) Quand le clerc lance ce sort puis touche une créature vivante, celle-ci sera calmée de toute peur. Si la créature est en train de s'enfuir, le sort lui fera effectuer un jet de protection contre les sorts, avec un bonus égal au niveau du clerc (maximum +6 dans ce cas). Si le JP réussit, la créature se calme. Un résultat de 1 ratera toujours. Ce sort permet un jet de protection même si la magie de la peur infligée était telle qu'elle ne permettait *pas* de JP à l'origine !

> EXEMPLE : un clerc de 3e niveau qui lance ce sort permet à la créature touchée un jet de protection avec un bonus de +3.

Détection de la magie

Portée : 0
Durée : 2 tours
Effet : tout sur 18 mètres

Quand le clerc lance ce sort, les objets, les créatures et les endroits magiques se mettent à luire aux yeux du clerc seulement. Ce sort ne durera pas longtemps et devrait être conservé pour la fin d'une aventure afin de savoir quels sont les trésors magiques. *Par exemple :* une porte pourrait être bloquée par de la magie, ou une arme pourrait être enchantée ; dans tous les cas, l'objet, la créature ou l'endroit semblera briller s'il se trouve dans le rayon de portée du sort.

Détection du mal

Portée : 36 mètres
Durée : 6 tours
Effet : tout sur 36 mètres

Grâce à ce sort, des objets qui sont maléfiquement enchantés se trouvant dans un rayon de 36 mètres, se mettront à luire aux yeux du clerc seulement. Les créatures qui veulent du mal au clerc se mettront également à briller (bien que leurs pensées ne soient pas lisibles). Souvenez-vous que « Chaotique » ne veut pas forcément dire « malfaisant », cependant, bien des monstres Chaotiques auront des intentions malfaisantes. Les pièges et le poison ne sont ni malfaisants ni chaotiques, mais simplement dangereux.

Lumière

Portée : 36 mètres
Durée : 12 tours
Effet : volume de 9 mètres de diamètre

Ce sort crée une grande boule de lumière, aussi brillante que la lueur d'une torche. Si le sort est lancé sur un objet (comme l'arme du clerc), la lumière se déplacera avec l'arme. Si on lance le sort dans les yeux d'une créature, celle-ci devra effectuer un jet de protection contre les sorts pour échapper à l'aveuglement temporaire qui en résulte. La victime est aveuglée jusqu'à l'expiration du sort. Une créature aveuglée ne peut pas se battre.

Protection contre le mal

Portée : 0
Durée : 12 tours
Effet : le clerc seulement

Ce sort crée une barrière invisible et magique autour du corps du clerc (à moins de 3 cm). Toutes les attaques se font à –1 sur les jets pour toucher, et le clerc bénéficie d'un +1 sur ses jets de protection, pendant toute la durée du sort.

En plus, les créatures « enchantées » ne peuvent pas toucher le clerc ! Cependant, les créatures qui peuvent être atteintes par une arme recouverte d'argent, comme les lycanthropes, ne sont pas considérées comme des créatures « enchantées ». Une créature qui a été invoquée ou contrôlée par la magie comme avec un sort de

charme est considérée comme une créature enchantée. Celle-ci ne peut toucher le clerc directement, mais elle peut lancer des projectiles avec un malus de –1. Ce sort n'affecte pas les *projectiles magiques* (sort de magicien).

Purification de l'eau et des aliments

Portée : 3 mètres
Durée : permanent
Effet : voir ci-dessous

Ce sort rendra de l'eau ou de la nourriture souillées propres à la consommation. Le sort purifiera une ration de nourriture (de fer ou standard), ou encore 6 outres d'eau, ou bien suffisamment de nourriture pour 12 personnes. Si on lance le sort sur de la boue, la terre en sera repoussée afin de ne laisser qu'une flaque d'eau fraîche. Le sort est sans effet sur les créatures vivantes.

Résistance au froid

Portée : 0
Durée : 6 tours
Effet : toutes les créatures sur 9 mètres

À l'aide de ce sort, toutes les créatures se trouvant dans les 9 mètres du clerc peuvent confortablement supporter des températures voisines de 0 degrés. Ce sort leur donne un +2 sur leurs jets de protection contre les attaques basées sur le froid. De plus, les dégâts en sont diminués de 1 point par dé de dégâts (avec un minimum de 1 point de dégâts par dé). Les effets se déplacent avec le clerc.

EXEMPLE : le groupe repère un dragon blanc qui se rapproche (son souffle est un rayon congelant). Aussitôt le clerc prévient ses compagnons de rester près de lui, puis il lance son sort. Ceux qui restent dans les 9 mètres autour du clerc obtiendront leur bonus de +2 au jet de protection contre le souffle du dragon blanc.

Soins mineurs

Portée : contact
Durée : permanent
Effet : une créature vivante

(Ou *guérison des blessures légères*) Ce sort guérira des blessures ou soignera une paralysie. Si l'on s'en sert pour guérir une blessure, le bénéficiaire récupère 2-7 (1d6+1) points de vie. Si l'on s'en sert pour contrer une paralysie, le sort ne guérira pas les blessures. Le clerc peut se soigner lui-même s'il le désire.

Ce sort ne fera pas augmenter le nombre total de points de vie que possédait le personnage à l'origine.

EXEMPLE : votre guerrier avait au début de l'expédition un total de 8 points de vie. Il a été blessé pendant un combat et il ne lui reste plus que 4 points de vie. Alina lui fait un sort de *soins mineurs* et le touche légèrement. Elle fait un « 6 », ce qui soigne l'équivalent de 7 points de dégâts. Les points de vie du guerrier remontent à 8, son maximum, et les 3 points en excès sont perdus.



Guerrier

Description

Les guerriers sont des humains spécialisés dans le combat. Ils sont plus forts et ils atteignent un monstre plus facilement que les autres classes de personnages, en infligeant également plus de dégâts. À D&D, les guerriers protègent les personnages les plus vulnérables. Un groupe de guerriers peut probablement survivre à un donjon, même là où la magie serait la bienvenue. Chaque groupe d'aventuriers devrait avoir au moins un ou deux guerriers.

La Force lui est primordiale. *Par exemple* : le guerrier pourra toujours aider à fracasser une porte ou déplacer un objet pesant. La magie est souvent plus puissante, mais elle est d'un usage limité alors que la Force peut servir à volonté.

Votre guerrier pourrait probablement survivre seul dans un donjon. C'est pourquoi les aventures en solo ont été conçues pour des guerriers. Les autres classes ne sont pas aussi indépendantes. Les magiciens et les voleurs sont bien plus vulnérables, et bien que le clerc porte une armure, il est limité d'autres manières.

Dans une aventure en groupe, le guerrier devrait se trouver devant. S'il y a plusieurs guerriers, l'un d'eux devrait se trouver derrière le groupe pour fermer la marche et parer aux attaques dans le dos. Lorsqu'un combat se produit, n'hésitez pas à y aller ; votre personnage est bien mieux équipé que les autres pour ce genre de travail.

Quand un groupe est surpris, les monstres peuvent blesser les personnages avant qu'ils n'aient eu le temps de réagir. Les guerriers possèdent les meilleures chances de survie car ils ont plus de points de vie.

Les joueurs de guerrier doivent en connaître un peu plus que les autres au sujet des armes. Lisez la section concernant le combat (page 59) pour apprendre les techniques de combat au corps-à-corps ou le tir de projectiles. Apprenez les formes de déplacement défensif décrites dans cette même section, afin de rendre votre personnage plus efficace lorsque ces règles seront appliquées.

Les guerriers recherchent volontiers les potions de guérison magique, car ils sont souvent blessés en combat. Les armes magiques ont aussi leur attrait car elles donnent des bonus pour toucher et aux dégâts.

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES GUERRIERS

Rayon mortel ou poison	12
Baguettes magiques	13
Paralysie ou pétrification	14
Souffle de dragon	15
Bâtonnets, bâtons ou sorts	16

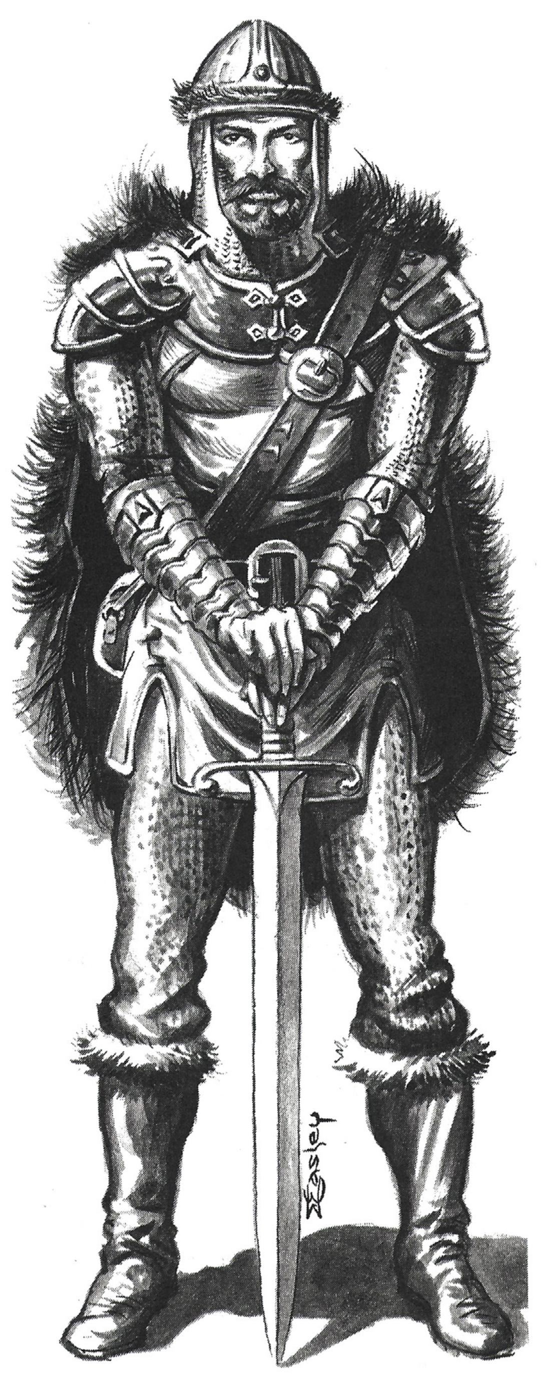


TABLE DES POINTS D'EXPÉRIENCE DES GUERRIERS

XP	Niveau	Titre
0	1	Vétéran
2.000	2	Guerrier
4.000	3	Maître d'armes

Explication de la table des points d'expérience des guerriers

XP : quand ce total de points d'expérience est atteint, le guerrier passe automatiquement au niveau d'expérience correspondant.

Titre : votre personnage devrait se présenter sous ce titre lorsqu'il parle à d'autres personnages. Plutôt que de dire : « Je suis Sombrebois, guerrier de 3e niveau », il serait plus élégant de dire : « Je suis Sombrebois, maître d'armes ».

Autres détails

Caractéristique principale : la CP d'un guerrier est sa Force. Si le guerrier dispose d'une Force de 13 points ou plus, il obtient un bonus sur les points d'expérience qu'il gagne à chaque aventure.

Dés de vie : les guerriers ont des dés à 8 faces pour déterminer leurs points de vie à chaque niveau. Ils commencent au premier niveau avec 1d8 points de vie, puis ils rajoutent 1d8 pv à chaque niveau d'expérience supplémentaire.

Armure : le guerrier peut porter n'importe quel type d'armure et se servir d'un bouclier.

Armes : le guerrier peut se servir de n'importe quel type d'arme.

Facultés spéciales

Les guerriers n'ont pas de faculté spéciale pour survivre et prospérer. Leur grande Force, leurs points de vie et la robustesse de leur armure en font une classe suffisamment puissante.

Création d'un nouveau personnage

1. Tirez les caractéristiques

2. Choisissez une classe

3. Transférez les points de caractéristique

Votre CP est augmentée de 1 point par série de 2 points retirés à d'autres caractéristiques.

La Constitution et le Charisme ne peuvent jamais être transférés en faveur d'autres caractéristiques.

La Dextérité ne peut jamais être réduite (mais elle peut être augmentée pour les voleurs et les petites-gens).

Aucun score ne peut être réduit à moins de 9. S'il est déjà à 10, on ne peut donc le réduire.

4. Tirez les points de vie (voir classes de personnage)

5. Déterminez l'argent de départ (po = 3d6 x 10)

6. Achetez de l'équipement (voir liste d'équipement)

7. Trouvez :

  a. votre classe d'armure

  b. la table de combat de votre personnage

  c. ses jets de protection (voir Combat)

8. Notez les ajustements de caractéristique

9. Donnez un nom et un alignement à votre personnage

10. Préparez-vous à jouer.

HUMAINS

Classe	Caractéristique principale
Guerrier	Force
Magicien	Intelligence
Clerc	Sagesse
Voleur	Dextérité

(Pas de score minimum pour les humains)

DEMI-HUMAINS

Classe	Score minimum	Caractéristique principale
Nain	Constitution 9	Force seulement
Elfe	Intelligence 9	Force + Intelligence
Petite-gens	Constitution 9 Dextérité 9	Force + Dextérité

Liste complète : armes, armures et équipement

ARMES

Objet	Prix (en po)
Arcs :	
Arbalète légère (carreaux)	30
Carquois de 30 carreaux	10
Arc court	25
Arc long	40
Carquois de 20 flèches	5
Une flèche argentée	5
Dagues :	
Dague normale	3
Dague d'argent	30
Épées :	
Épée courte	7
Épée normale	10
Épée à deux mains (espadon)	15
Haches :	
Hache de bataille (deux mains)	7
Hache de jet	4
Autres armes :	
Arme d'hast (deux mains)	7
Épieu	3
Fronde avec 30 pierres de fronde*	2
Marteau de guerre*	5
Masse d'armes*	5
Massue*	3

* Ces armes peuvent être utilisées par les clercs.

ARMURES

Objet	Prix (en po)
Armure de cuir	20
Cotte de mailles	40
Armure de plates	60
Bouclier	10

ÉQUIPEMENT

Objet	Prix (en po)
Aconit (1 botte)	10
Briquet à amadou (Silex, métal, brindilles et copeaux de bois sec)	3
Corde (15 mètres)	1
Eau bénite (1 fiole)	25
Huile (1 flasque)	2
Lanterne	10
Outils de voleur	25
Outre d'eau (ou de vin)	1
Miroir (métallique, petite taille)	5
Perche (bois, 3 mètres)	1
Rations :	
Ration de fer (nourriture conservable pour 1 personne pour 1 semaine)	15
Ration standard (nourriture périssable pour 1 personne pour 1 semaine)	5
Sac à dos (en cuir)	5
Sacs :	
Petit	1
Grand	2
Symbole sacré	25
Taquets (fer, 12) et petit marteau	3
Vin (1 litre)	1

(Note : Cette liste sera complétée dans les règles de D&D EXPERT).

Classes de personnages

TABLE DES CLERCS (Dés de vie : 1d6)			
XP	**Niveau**	**Titre**	**Nombre de sorts/ Niveau de sorts**
0	1	Acolyte	Aucun
1.500	2	Adepte	1 du premier niveau
3.000	3	Prêtre ou Prêtresse	2 du premier niveau

TABLE DE VADE RETRO				
Niveau du clerc	Monstre mort-vivant			
	Squelette	Zombie	Goule	Nécrophage
1	7	9	11	N
2	R	7	9	11
3	R	R	7	9

TABLE DES GUERRIERS (Dés de vie : 1d8)		
XP	**Niveau**	**Titre**
0	1	Vétéran
2.000	2	Guerrier
4.000	3	Maître d'armes

TABLE DES MAGICIENS (Dés de vie : 1d4)			
XP	**Niveau**	**Titre**	**Nombre de sorts/ Niveau de sorts**
0	1	Apprenti sorcier	1 du premier niveau
2.500	2	Devin	2 du premier niveau
5.000	3	Évocateur	2 du premier niveau 1 du deuxième niveau

TABLE DES VOLEURS (Dés de vie : 1d4)		
XP	**Niveau**	**Titre**
0	1	Apprenti voleur
1.200	2	Pied feutré
2.400	3	Brigand

TABLE DES FACULTÉS SPÉCIALES DES VOLEURS

		Niveau d'expérience		
Faculté spéciale		**1**	**2**	**3**
Crochetage des serrures	(d%)	15	20	25
Détection des pièges	(d%)	10	15	20
Désamorçage des pièges	(d%)	10	15	20
Déplacement silencieux	(d%)	20	25	30
Dissimulation dans l'ombre	(d%)	10	15	20
Escalade	(d%)	87	88	89
Acuité auditive	(d%)	30	35	40
Pickpocket	(d%)	20	25	30

Chaque nombre donné dans la table est un pourcentage de chances que le voleur réussisse sa tentative.

TABLE DES NAINS (Dés de vie : 1d8)		
XP	**Niveau**	**Titre**
0	1	Vétéran nain
2.200	2	Guerrier nain
4.400	3	Maître d'armes nain

Détection des pièges, des murs coulissants, des couloirs mobiles ou des nouvelles constructions : 2/6
Infravision : 18 mètres

TABLE DES ELFES (Dés de vie : 1d6)			
XP	**Niveau**	**Titre**	**Nombre de sorts/ Niveau de sorts**
0	1	Vétéran médium	1 du premier niveau
4.000	2	Guerrier devin	2 du premier niveau
8.000	3	Maîtres d'armes invocateur	2 du premier niveau 1 du deuxième niveau

TABLE DES PETITES-GENS (Dés de vie : 1d6)		
XP	**Niveau**	**Titre**
0	1	Petite-gens vétéran
2.000	2	Petite-gens guerrier
4.000	3	Petite-gens maîtres d'armes

Bonus au combat :

–2 à la classe d'armure quand ils sont attaqués par des créatures plus grandes que des hommes.

+1 au toucher avec des armes de jet (voir règles additionnelles à la page 59)

+1 à l'initiative individuelle (règles de combat optionnelles à la page 61)

Dissimulation dans les bois : 90 % de chances de succès
Dissimulation dans les donjons (pénombre) : ⅓.

VITESSE SELON L'ENCOMBREMENT

Encombrement	**Vitesse Normale (Mètres/tour)**	**Vitesse de Rencontre (Mètres/tour)**	**Vitesse en Courant (Mètres/tour)**
Jusqu'à 400 po	36	12	36
401-800 po	27	9	27
801-1.200 po	18	6	18
1.201-1.600 po	9	3	9
1.601-2.400 po	4,5	1,5	4,5
2.401 po et plus	0	0	0

Encombrement de base : sans armure 300 po, en armure 700 po. Une gemme pèse 1 po et les autres trésors (potions, bijoux, etc.) pèsent dans les 10 po chacun.

VOLUME DES CONTENANTS	
Petit sac	200 po
Sac à dos	400 po
Grand sac	600 po

VITESSE DE DÉPLACEMENT DES MULES

Encombrement	**Vitesse de déplacement**
Jusqu'à 3.000 po	36 m/tour
3.001-6.000 po	18 m/tour
6.001 po et plus	0

DONJONS & DRAGONS® Feuille de personnage

Nom du Joueur

Maître du Donjon

Nom du Personnage

Alignement

Classe

Niveau

Croquis du personnage ou Symbole

Classe d'Armure

Points de Vie

CARACTÉRISTIQUES :

FORCE

Jets pour toucher, dégâts, ouverture des portes

INTELLIGENCE

Langues supplémentaires

SAGESSE

Bonus contre les sorts ou bâtons magiques

DEXTÉRITÉ

Classe d'armure jets de projectiles pour toucher

CONSTITUTION

Bonus ou malus sur les points de vie

CHARISME

Réactions

JETS DE PROTECTION :

POISON ou RAYON MORTEL

BAGUETTES MAGIQUES

PÉTRIFICATION ou PARALYSIE

SOUFFLE DE DRAGON

BÂTONNETS, BÂTONS, ou SORTS

LANGAGES

FACULTÉS SPÉCIALES : sorts, talents de voleur, vade retro, etc.

CA DE LA CIBLE :	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
SCORE POUR TOUCHER										

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

OBJETS MAGIQUES

OBJETS NORMAUX

AUTRES NOTES comprenant les lieux explorés, les gens et monstres rencontrés

ARGENT ET TRÉSORS

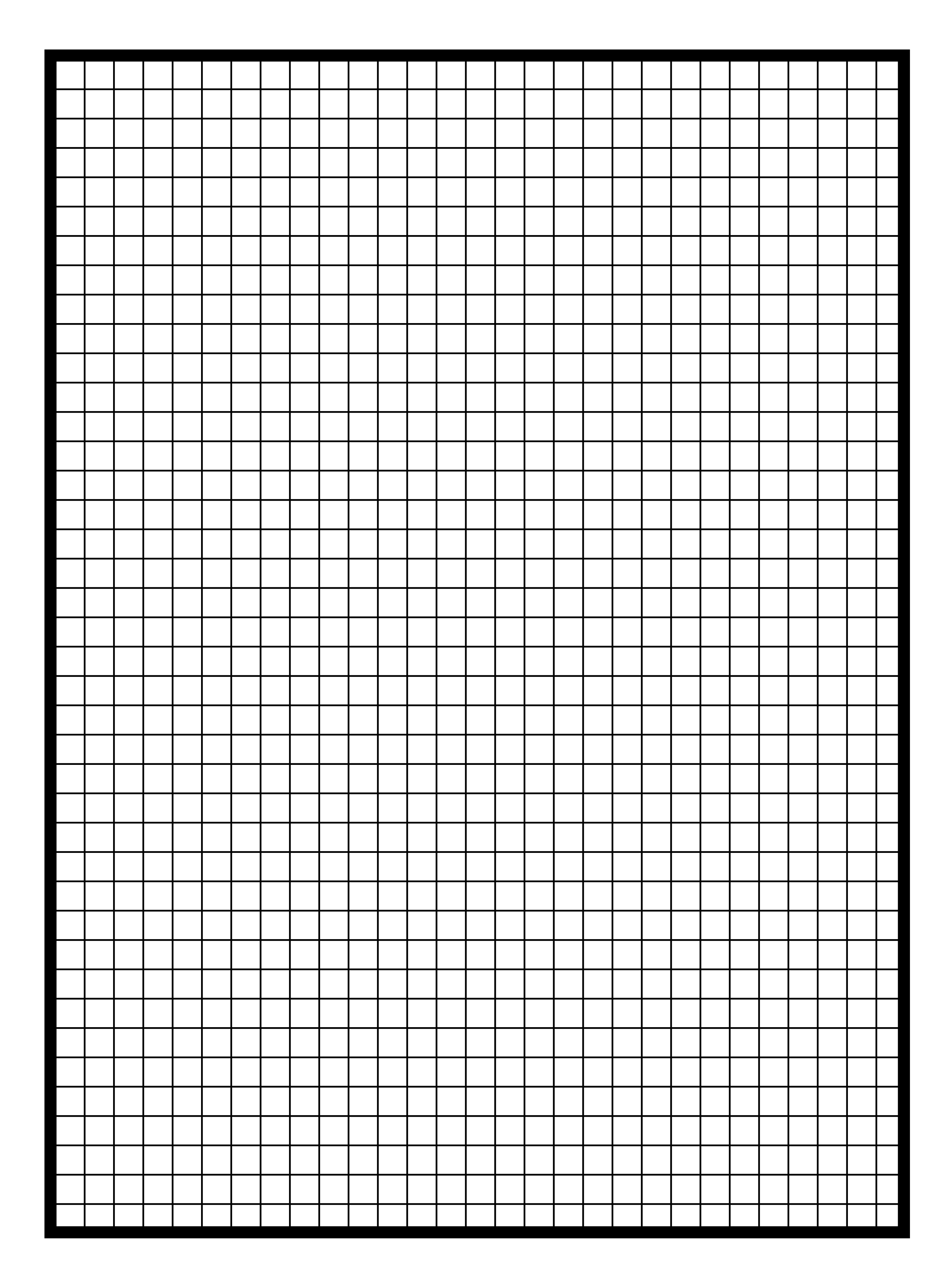
PP:
PO:
PE:
PA:
PC:

GEMMES

VALEUR TOTALE :

EXPÉRIENCE

Bonus/Malus :___________________
Niveau suivant à :________________



Personnages pré-tirés

Des exemples de personnages sont fournis ici pour vous faciliter la tâche. Vous pouvez vous en servir pour des aventures en groupe, mais pas pour les aventures en solo de ce livret.

Pour commencer l'un des personnages, recopiez les informations correspondantes sur une feuille de personnage (vendue séparément) ou sur une feuille de papier normale, de la même manière que pour votre premier personnage, le guerrier.

Les jets de protection pour chaque type de personnage sont donnés aux pages 24-47. N'oubliez pas de lire la description de chaque personnage avant de commencer.

Clerc

9 Force
11 Intelligence
17 Sagesse (+2 à la sauvegarde contre les sorts, bâtons et bâtonnets)
8 Dextérité (–1 pour toucher avec des armes de jet, pénalité de +1 sur la classe d'armure)
14 Constitution (+1 point de vie par niveau)
16 Charisme (+1 aux jets de réaction des interlocuteurs)

Classe d'armure : 5 (inclut la pénalité de Dextérité)
Points de vie : 6 (résultat de 5+1 d'ajustement de Constitution).
Argent : 10 po
XP : 0

Équipement :

1 corde (15 mètres)	Masse
Symbole sacré	Cotte de mailles
1 flasque d'huile	Sac à dos
Rations de fer	2 petits sacs
6 torches	2 grands sacs
2 outres d'eau	Briquet à amadou

Voir la description complète et les facultés spéciales des clercs à la page 24.

Nain

16 Force (+2 pour toucher, aux dégâts et pour enfoncer les portes)
7 Intelligence
11 Sagesse
14 Dextérité (+1 pour toucher avec des armes de jet, bonus de –1 à la classe d'armure)
9 Constitution
9 Charisme

Classe d'armure : 1 (inclut l'ajustement de Dextérité)
Points de vie : 6 (résultat de 6, sans ajustement)
Argent : 7 po
XP : 0

Équipement :

Sac à dos	Rations de fer
Armure de plates	Bouclier
Épée normale	Dague
Petit marteau	12 taquets de fer
Corde (15 mètres)	Aconit
1 outre d'eau	

Voir la description complète et les facultés spéciales des nains à la page 45.

Magicien

8 Force (–1 pour toucher, aux dégâts et pour enfoncer les portes)
17 Intelligence (+2 langues)
11 Sagesse
16 Dextérité (+2 pour toucher avec des armes de jet, bonus de –2 sur la classe d'armure)
14 Constitution (+1 point de vie par niveau)
9 Charisme

Classe d'Armure : 7 (inclut l'ajustement de Dextérité)
Points de vie : 4 (résultat de 3, +1 de Constitution)
Argent : 10 po
XP : 0
Grimoire : *lecture de la magie*, *sommeil*

Équipement :

1 dague d'argent	Sac à dos
1 fiole d'eau bénite	Rations de fer
Lanterne	4 flasques d'huile
Briquet à amadou	Petit miroir métallique
1 outre d'eau	1 outre de vin
2 petits sacs	2 grands sacs

Voir page 37 pour la description complète et les facultés spéciales des magiciens.

Elfe

16 Force (+2 pour toucher, aux dégâts et pour enfoncer les portes)
9 Intelligence
7 Sagesse (–1 sur les jets de protection contre les sorts, bâtons et bâtonnets)
14 Dextérité (+1 pour toucher avec des armes de jet, bonus de –1 à la classe d'armure)
9 Constitution
11 Charisme

Classe d'armure : 3 (inclut l'ajustement de Dextérité)
Points de vie : 5 (résultat de 5, sans ajustement)
Argent : 10 po
XP : 0
Grimoire : *lecture de la magie*, *charme-personnes*

Équipement :

Sac à dos	Rations de fer
Cotte de mailles	Bouclier
Arc long	20 flèches
2 petits sacs	1 grand sac
Épée (normale)	Corde (15 mètres)
Aconit	

Voir la description complète et les facultés spéciales des elfes à la page 46.

Voleur

16 Force (+2 pour toucher, aux dégâts et pour enfoncer les portes)
14 Intelligence (+1 langue)
9 Sagesse
17 Dextérité (+2 pour toucher avec des armes de jet, bonus de –2 sur la classe d'armure)
11 Constitution
8 Charisme (–1 aux jets de réaction des interlocuteurs)

Classe d'armure : 5 (inclut l'ajustement de Dextérité)
Points de vie : 4 (résultat de 4, sans ajustement)
Argent : 3 po
XP : 0

Équipement :

Armure de cuir	Sac à dos
Aconit	Rations de fer
Épée normale	Dague
Lanterne	3 flasques d'huile
Briquet à amadou	Outils de voleur
2 petits sacs	2 grands sacs

Voir la description complète et les facultés spéciales des voleurs à la page 43.

Petite-gens

16 Force (+2 pour toucher, aux dégâts et pour enfoncer les portes)
11 Intelligence
14 Sagesse (+1 aux jets de protection contre les sorts, bâtons et bâtonnets)
9 Dextérité
9 Constitution
7 Charisme

Classe d'armure : 4
Points de vie : 5 (résultat de 5, sans ajustement)
Argent : 6 po
XP : 0

Équipement :

Sac à dos	Rations de fer
Cotte de mailles	Bouclier
Arc court	20 flèches
Épée courte	4 flèches argentées
Briquet à amadou	1 outre de vin
1 outre d'eau	

Voir la description complète et les facultés spéciales des petites-gens à la page 47.

Sorts de clerc : premier niveau

1. **Apaisement***
   Portée : contact
   Durée : 2 tours
   Effet : une créature vivante
2. **Détection de la magie**
   Portée : 0
   Durée : 2 tours
   Effet : tout sur 18 mètres
3. **Détection du mal**
   Portée : 36 mètres
   Durée : 6 tours
   Effet : tout sur 36 mètres
4. **Lumière***
   Portée : 39 mètres
   Durée : 12 tours
   Effet : volume de 9 mètres de diamètre
5. **Protection contre le mal**
   Portée : 0
   Durée : 12 tours
   Effet : le clerc seulement
6. **Purification de l'eau et des aliments**
   Portée : contact
   Durée : permanent
   Effet : 1 ration ou 6 outres
7. **Résistance au froid**
   Portée : 0
   Durée : 6 tours
   Effet : toutes les créatures sur 9 mètres
8. **Soins mineurs***
   Portée : contact
   Durée : permanent
   Effet : une créature vivante

Sorts de magicien : premier niveau

1. **Bouclier**
   Portée : 0
   Durée : 2 tours
   Effet : le magicien seulement
2. **Charme-personnes**
   Portée : 36 mètres
   Durée : voir description
   Effet : une « personne » vivante
3. **Détection de la magie**
   Portée : 0
   Durée : 2 tours
   Effet : tout sur 18 mètres
4. **Disque flottant**
   Portée : 0
   Durée : 6 tours
   Effet : le disque reste à 2 mètres
5. **Fermeture**
   Portée : 3 mètres
   Durée : 2-12 tours
   Effet : une porte, grille ou autre fermeture
6. **Lecture de la magie**
   Portée : 0
   Durée : 1 tour
   Effet : le magicien seulement
7. **Lecture des idiomes étrangers**
   Portée : 0
   Durée : 2 tours
   Effet : le magicien seulement
8. **Lumière**
   Portée : 36 mètres
   Durée : 6 tours + 1 / niveau du magicien
   Effet : sphère de 9 mètres de diamètre
9. **Projectile magique**
   Portée : 45 mètres
   Durée : 1 tour
   Effet : crée une flèche ou plus
10. **Protection contre le mal**
    Portée : 0
    Durée : 6 tours
    Effet : le magicien seulement
11. **Sommeil**
    Portée : 72 mètres
    Durée : 4-16 tours
    Effet : 2-16 DV de créatures vivantes
    sur un carré de 12 mètres de côté
12. **Ventriloquie**
    Portée : 18 mètres
    Durée : 2 tours
    Effet : un objet ou un endroit

Sorts de magicien : deuxième niveau

1. **Détection de l'invisible**
   Portée : 3 mètres / niveau du magicien
   Durée : 6 tours
   Effet : le magicien seulement
2. **Détection du mal**
   Portée : 18 mètres
   Durée : 2 tours
   Effet : tout sur 18 mètres
3. **ESP* (Perception Extra Sensorielle)**
   Portée : 18 mètres
   Durée : 12 tours
   Effet : toutes les pensées dans une direction
4. **Forces fantasmagoriques**
   Portée : 72 mètres
   Durée : concentration
   Effet : volume de 6 x 6 x 6 mètres
5. **Image miroir**
   Portée : 0
   Durée : 6 tours
   Effet : le magicien seulement
6. **Invisibilité**
   Portée : 72 mètres
   Durée : permanent jusqu'à ce qu'il soit brisé
   Effet : une créature ou un objet
7. **Lévitation**
   Portée : 0
   Durée : 6 tours + 1 / niveau de magicien
   Effet : le magicien seulement
8. **Localisation d'objets**
   Portée : 18 m + 3 / niveau de magicien
   Durée : 2 tours
   Effet : un objet à portée
9. **Lumière éternelle**
   Portée : 36 mètres
   Durée : permanent
   Effet : sphère de 18 mètres de diamètre
10. **Ouverture**
    Portée : 18 mètres
    Durée : voir description
    Effet : une serrure ou une barre
11. **Toile d'araignée**
    Portée : 3 mètres
    Durée : 48 tours
    Effet : volume de 3 x 3 x 3 mètres
12. **Verrou magique**
    Portée : 3 mètres
    Durée : permanent
    Effet : une porte ou une serrure

Ajustements de Combat et de Caractéristique

ORDRE DES COMBATS

A. Chaque groupe tire l'initiative avec 1d6.
B. Le groupe ayant l'initiative agit en premier :
  1. Jet de moral (monstres et PNJ seulement).
  2. Déplacement (par round) comprenant les manœuvres défensives.
  3. Tir de projectiles (règles additionnelles)
    a. Choix d'une cible
    b. Jet pour toucher
    c. Dégâts des coups au but
  4. Sorts
    a. Choix d'une cible
    b. Jets de protection si nécessaire
    c. Application des effets immédiatement
  5. Combat au corps-à-corps
    a. Choix d'une cible
    b. Jets pour toucher
    c. Dégâts des coups au but
C. Le groupe n'ayant pas l'initiative fait de même en suivant l'ordre des actions ci-dessus.
D. Le MD effectue toutes les retraites, redditions et autres résultats spéciaux.

TABLE DE COMBAT DES PERSONNAGES

CA de la cible	**9**	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**	**1**	**0**	**–1**
Résultat	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

CLASSE D'ARMURE

Type d'armure	Classe d'armure
Pas d'armure	9
Armure de cuir	7
Cotte de mailles	5
Armure de plates	3
Bouclier	Bonus de 1*

* Le bouclier soustrait 1 à votre CA. *Par exemple* : la cotte de mailles toute seule donne une CA de 5, mais avec un bouclier elle passe à 4.

TABLE DE DÉGÂTS VARIABLES

1d4	(1-4) points de dégâts : Massue Dague Pierre de fronde Torche	1d6	(1-6) points de dégâts : Épieu Marteau de guerre
1d6	(1-6) points de dégâts : *Flèche (arc long ou court) Hache de jet Masse d'armes *Carreau d'arbalète Épée courte	1d8	(1-8) points de dégâts : Epée (normale) *Hache de bataille
		1d10	(1-10) points de dégâts : *Arme d'hast *Épée à deux mains (ou espadon)

*Il faut deux mains pour manier cette arme. L'attaquant ne peut se servir d'un bouclier et perd toujours l'initiative.

TABLE DES PORTÉES DE PROJECTILES

Arme	Portée maximale en mètres Courte (+1)	Moyenne (0)	Longue (–1)
Arbalète légère	18	36	54
Arc court	15	30	45
Arc long	21	42	63
Épieu	6	12	18
Fronde	12	24	48
Huile ou eau bénite	3	9	15
Hache de jet ou dague	3	6	9

Emploi des projectiles – Ajustements :
1. Dextérité 3. Couverture
2. Portée 4. Magie

JETS DE PROTECTION

a. Mort magique ou poison
b. Baguettes magiques
c. Paralysie ou pétrification
d. Souffle de dragon
e. Bâtonnets, bâtons ou sorts

	a	**b**	**c**	**d**	**e**
Clerc	11	12	14	16	15
Guerrier	12	13	14	15	16
Magicien	13	14	13	16	15
Voleur	13	14	13	16	15
Nain	8	9	10	13	12
Elfe	12	13	13	15	15
Petite-gens	8	9	10	13	12
Homme normal	14	15	16	17	17

AJUSTEMENTS D'EXPÉRIENCE DES CARACTÉRISTIQUES PRINCIPALES

CP	Ajustement d'expérience
3-5	–20 %
6-8	–10 %
9-12	Pas d'ajustement
13-15	+5 %
16-18	+10 %

BONUS ET PÉNALITÉS DES CARACTÉRISTIQUES

Caractéristique	Ajustement
3	Pénalité de –3
4-5	Pénalité de –2
6-8	Pénalité de –1
9-12	Pas d'ajustement
13-15	Bonus de +1
16-17	Bonus de +2
18	Bonus de +3

AJUSTEMENT D'INTELLIGENCE

Intelligence	Effets
3	Parle difficilement, ne sait ni lire ni écrire
4-5	Ne sait ni lire ni écrire le commun
6-8	Peut écrire phonétiquement des mots simples en commun
9-12	Pas d'ajustement ; il peut lire et écrire le commun
13-15	+1 langue
16-17	+2 langues
18	+3 langues

TABLE D'AJUSTEMENT DU CHARISME

Charisme	Ajustement de réaction	Nombre maximum de suivants	Moral des suivants
3	–2	1	4
4-5	–1	2	5
6-8	–1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

Magicien

Description

Le magicien est un humain qui étudie les pouvoirs de la magie. Il découvrira des sorts, en écrira les formules magiques dans son grimoire et étudiera ce genre de livre pour apprendre ces sorts. Les magiciens ont des sorts qui leur sont propres, c'est-à-dire qu'ils sont différents de ceux des clercs. Le magicien est un piètre combattant et devra éviter les affrontements aux armes, le plus souvent possible.

Dans D&D, la magie fait partie de l'action normale du jeu. Le joueur peut imaginer comment lancer des sorts, en se servant d'objets spéciaux (non magiques). Une fois que le joueur connaît les effets de chaque sort, le magicien devient aussi facile à jouer que n'importe quel autre personnage.

Le magicien se spécialise sur la mémorisation et l'emploi de sa magie. Une haute Intelligence est requise, et les autres caractéristiques sont souvent assez faibles. Cependant, une bonne Constitution aidera le magicien à survivre, car il disposera alors de plus de points de vie (les pv sont le point faible des magiciens).

Les magiciens craignent toujours les blessures. Toutes les autres classes de personnage bénéficient d'une forme d'armure ; les magiciens ne portent que des robes. Ils sont donc faciles à atteindre et à tuer. Les magiciens sont les personnages les plus faibles au départ, mais ils peuvent devenir les plus puissants à haut niveau ! Leurs sorts peuvent servir à bien des choses – des plus simples comme ouvrir une porte, aux plus impressionnantes comme, lancer un éclair de foudre (sort décrit dans les règles de D&D EXPERT).

Un magicien ne devrait jamais explorer un donjon tout seul ; s'il était surpris, il n'aurait guère de chance de s'en sortir. Dans un groupe, vous devriez rester au milieu des autres personnages, pour être protégé d'éventuelles attaques. Trouvez les moyens d'aider les autres personnages pendant les combats, en lançant des sorts sans pour autant affronter physiquement le moindre monstre. Portez toujours une dague en cas d'extrême urgence. Ne manquez pas d'appeler à l'aide quand vous êtes confronté directement à un monstre ; les autres personnages pourront l'affronter, ou du moins attirer son attention, de manière à vous protéger.

Prenez garde aux autres magiciens ! Des sorts vous protégeront contre certaines formes d'attaques, entre autres, la magie d'un rival. Quand vous en rencontrez un, restez sur vos gardes. Si l'ennemi commence à lancer des sorts, prévenez-en vos compagnons.

Avant la partie, étudiez les effets des sorts parmi les pages qui suivent. La première tâche est que votre personnage survive à sa vulnérabilité du départ pour acquérir des niveaux d'expérience.

Explication de la table des points d'expérience des magiciens :

XP : quand ce total de points d'expérience est atteint, le personnage passe automatiquement au niveau d'expérience suivant.

Titre : le magicien devrait se servir de ce titre lorsqu'il s'adresse à d'autres personnages. Plutôt que « Je suis Félonius, magicien du deuxième niveau », il serait plus élégant de dire : « Je suis Félonius le devin ».

Sorts : le nombre et le niveau des sorts que peut lancer un magicien sont donnés ici. Ils sont décrits dans la rubrique facultés spéciales.

Autres détails

Caractéristique principale : la CP d'un magicien est son Intelligence. Avec un score de 13 ou plus, le personnage obtient un bonus sur tous les points d'expérience qu'il gagne lors de ses aventures.

Dés de vie : le magicien utilise des dés à quatre faces pour déterminer ses points de vie (plus l'ajustement de Constitution), plus 1d4 supplémentaire pour chaque niveau d'expérience atteint.

Armure : le magicien n'a pas le droit de porter d'armure, quelle qu'elle soit, ni de se servir d'un bouclier.

Armes : le magicien n'a droit qu'à la dague pour combattre.

Facultés spéciales

Le magicien peut lancer des sorts de la manière décrite ci-dessous.

Pouvoirs des sorts :

Les magiciens disposent d'une grande variété de sorts. Les pouvoirs des sorts sont décrits comme les facultés des personnages. Les sorts du plus bas niveau sont appelés « sorts de premier niveau ». Des sorts plus efficaces sont à la portée de personnages plus puissants. Ne confondez pas le niveau d'expérience des personnages et le niveau du sort qui représente sa puissance.

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES MAGICIEN

Rayon mortel ou poison	13
Baguettes magiques	14
Paralysie ou pétrification	13
Souffle de dragon	16
Bâtonnets, bâtons ou sorts	15

TABLE DES POINTS D'EXPÉRIENCE DES MAGICIENS

XP	Niveau	Titre	Nombre de sorts/ Niveau de sorts
0	1	Apprenti sorcier	1 du premier niveau
2.500	2	Devin	2 du premier niveau
5.000	3	Évocateur	2 du premier niveau 1 du deuxième niveau

Grimoires

Votre apprenti-sorcier (premier niveau de magicien) commence sa carrière avec un livre de sorts (ou grimoire) contenant deux sorts de premier niveau. Le Maître du Donjon vous indiquera lesquels. Le grimoire est encombrant et lourd et pose des problèmes de transport. Il fait dans les 60 cm de long sur 30 cm de large et de 5 cm à 15 cm d'épaisseur. Il peut peser jusqu'à 10 kg. Il ne rentrera pas dans un paquetage ordinaire et devra donc être emporté dans un grand sac ou une sacoche de cheval.

Quand votre personnage atteint le rang de devin, il gagne un nouveau sort de premier niveau qu'il copie derechef sur son grimoire ; là encore, le MD vous indiquera de quel sort il s'agit. Au troisième niveau d'expérience, le magicien obtient un sort de deuxième niveau, au quatrième, il en obtient un autre du deuxième niveau, etc. Tous ces sorts sont recopiés dans le grimoire. (Les magiciens du 4e au 14e niveau sont décrits dans les règles de D&D EXPERT).

On suppose que ces nouveaux sorts sont fournis au personnage par son maître, un puissant magicien qui fait office de professeur. Celui-ci doit être au moins du 7e niveau d'expérience. Il ne va jamais en aventure et n'intervient pas dans le jeu.

Tous les magiciens n'ont pas les mêmes sorts dans leurs grimoires. *Par exemple*, vous pourriez commencer avec la *lecture de la magie* et le *sommeil*, puis trouver un autre magicien qui posséderait les sorts de *lecture de la magie* et de *projectile magique*. Mais les magiciens ne font jamais d'échanges de sorts ; le risque d'abîmer ou de perdre son grimoire est bien trop grand. Si le magicien était séparé de son grimoire, il n'aurait plus de sort à lancer !

On peut découvrir des parchemins magiques dans les donjons. Certains contiennent des sorts de magicien qui peuvent être recopiés sur le grimoire. Dans ce cas, le parchemin se détruit. Si le niveau du sort est trop élevé pour que le magicien puisse le lancer, il ne pourra pas être recopié.

> EXEMPLE : un apprenti-sorcier trouve un sort de deuxième niveau. Il ne pourra pas le recopier dans son grimoire jusqu'au jour où il arrivera au 3e niveau d'expérience. L'invocateur peut lancer des sorts de deuxième niveau, et donc les recopier dans son livre.

Un sort sur un parchemin peut être conservé pour être recopié plus tard. On peut l'emporter en expédition pour l'utiliser en cas de nécessité. Le magicien lance le sort du parchemin sans avoir à le mémoriser, quel que soit le niveau du sort. Une fois utilisé, le sort disparaît du parchemin.

En tant que joueur, vous devez conserver une liste des sorts compris dans votre grimoire. Inscrivez-la sur votre feuille de personnage, sous « facultés spéciales ». Les parchemins sont des objets magiques, donc notés au dos de la feuille de personnage.

Apprentissage des sorts

Pour apprendre un sort (mémoriser), le magicien doit être bien reposé. Une nuit de sommeil est suffisante. Le personnage peut alors prendre son livre et étudier les sorts qu'il voudra utiliser dans la journée, ce qui lui prend au maximum une heure. Le magicien doit faire son choix à l'avance. Le personnage est alors prêt à commencer son aventure et pourra lancer les sorts qu'il a mémorisés.

Un apprenti sorcier peut lancer un sort du premier niveau par aventure. Le devin peut en lancer deux du premier niveau et l'invocateur peut en lancer deux du premier niveau et un du deuxième.

Dans les jeux plus avancés, les aventures peuvent durer plus d'une journée. Dans ce cas, le magicien peut étudier ses sorts chaque matin, s'il est parfaitement reposé. Une mule serait bienvenue pour transporter son grimoire et autres pièces d'équipement. Cependant, prenez garde ! Si le livre est perdu, le personnage aura de gros problèmes. Demandez à votre Maître du Donjon ce qu'il y a lieu de faire dans pareille situation.

Ne confondez pas les sorts que vous avez mémorisés avec ceux qui se trouvent sur le livre ! Votre magicien pourrait avoir des quantités de sorts sur son grimoire, mais il ne peut en lancer qu'une quantité limitée en cours d'aventure.

Emploi des sorts

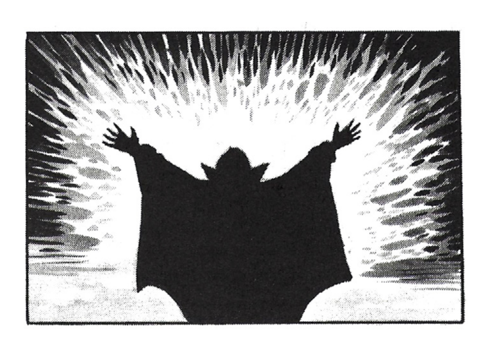
Dans le jeu, lorsque vous lancez un sort, avertissez-en simplement le Maître du Donjon.

> EXEMPLE : « je lance un sort de *sommeil* aux gobelins ». Le MD pourrait demander des détails comme : où est la cible visée par le magicien, ou à quelle distance de celle-ci se tient le magicien, etc. Le joueur n'a pas à apprendre de formule compliquée.

Quand le magicien lance un sort, toute mémoire à son sujet disparaît de son esprit. La mémoire du magicien est comme un tableau noir. Quand il étudie ses sorts, ils s'inscrivent dans son esprit comme avec de la craie sur un tableau. Puis quand il les lance, ils s'en effacent comme si on passait une éponge. Si le magicien a appris le même sort plusieurs fois, un seul d'entre eux s'effacera.

> EXEMPLE : le grimoire de Félonius comprend deux sorts : *sommeil* et *bouclier*. Avant de partir en aventure, Félonius décide de mémoriser le *sommeil* deux fois de suite (car il peut lancer deux sorts par aventure). Il en lance un pendant le combat et il conserve le deuxième pour une autre rencontre.

Le personnage doit être capable de faire des gestes et de parler librement et sans interruption pour lancer un sort. Lorsqu'il en lance un, le magicien doit pouvoir se concentrer sans se déplacer. S'il est dérangé lors de sa concentration, son sort sera perdu et « effacé » comme s'il l'avait lancé normalement.



Types de sorts

Pour la plupart, les sorts ont une durée limitée. *Par exemple*, un *projectile magique* crée une flèche de lumière qui suivra le magicien, jusqu'à ce qu'il vise une cible ou bien jusqu'à ce qu'un tour se passe (10 minutes). Cependant, les sorts de plus haut niveau ont des durées « instantanées ». La *boule de feu* crée une explosion infligeant des dégâts. Ceux-ci demeureront jusqu'à ce qu'ils soient soignés, bien que le sort lui-même prenne effet instantanément.

Jets de protection contre les sorts

Bien des sorts ont des effets complets si la victime rate sa sauvegarde (contre les sorts). Si un jet de protection est permis, il en sera indiqué ainsi dans la description du sort.

Sorts de magicien

Chaque sort est caractérisé par une durée, une portée et des effets.

Portée : avant toute chose, le lanceur de sorts devrait s'assurer que sa cible se trouve à portée. Si la description indique une portée de « 0 », le sort ne pourra servir qu'au magicien sans pouvoir le transmettre à un autre bénéficiaire. Si la portée indique « contact », le sort ne pourra agir que sur la créature touchée par le magicien (y compris le magicien lui-même).

Durée : elle est donnée soit en rounds (périodes de 10 secondes), soit en tours (représentant 10 minutes). Si le terme « permanent » apparaît, les effets du sort ne s'effacent pas.

Effet : ceci décrit les effets du sort, le nombre de créatures, le volume ou la surface affectés par le sort. Si une zone d'effet est mentionnée, elle sera indiquée en mètres carrés (pour une surface plane). Si un volume est mentionné, il s'agira soit d'une sphère d'un diamètre donné (exprimé en mètres), soit d'un parallélépipède carré ou rectangulaire, dont les dimensions seront aussi exprimées en mètres.

Description des sorts de magicien

SORTS DE MAGICIEN DE PREMIER NIVEAU	
1.	Bouclier
2.	Charme-personnes
3.	Détection de la magie
4.	Disque flottant
5.	Fermeture
6.	Lecture de la magie
7.	Lecture des idiomes étrangers
8.	Lumière*
9.	Projectile magique
10.	Protection contre le mal
11.	Sommeil
12.	Ventriloquie

*Ces sorts peuvent être inversés (appris et utilisés de manière à faire des effets directement contraires au sort d'origine) mais seulement avec les règles de D&D EXPERT.

Note spéciale :
Au début de chaque description figurent entre parenthèses les termes utilisés dans les précédentes versions.

Bouclier

Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : le magicien seulement

(Ou *écran*) Ce sort crée une barrière magique tout autour du magicien (à moins de 3 cm). Elle se déplace avec lui et lui donne une CA de 2 contre les projectiles, et de 4 contre des attaques de tous les autres types, jusqu'à la l'expiration du sort.

Ce sort permet aussi au magicien d'effectuer un jet de protection contre les sorts s'il est visé par un *projectile magique* (un JP par projectile). Si le magicien ainsi protégé réussit son jet de protection, le *projectile magique* concerné ne l'atteindra pas.

Charme-personnes

Portée : 36 mètres
Durée : voir ci-dessous
Effets : une « personne » vivante (voir ci-dessous)

(Ou *enchantement des personnes*) Ce sort n'affectera que des humains, des demi-humains ou certaines autres créatures. La victime a droit à un jet de protection contre les sorts. S'il est réussi, le sort ne l'affectera pas. Sinon, elle pensera que le magicien est son meilleur ami et elle tentera de le défendre contre toute menace, qu'elle soit réelle ou imaginaire. On dit que la victime est *charmée*.

En règle générale, on appelle « personne » toutes les créatures qui ressemblent à peu près aux hommes. Le sort n'affectera donc pas des animaux, des créatures magiques (comme les statues vivantes), ou des créatures plus grandes que l'ogre. Vous apprendrez au cours de vos succès et erreurs sur quelles créatures on peut lancer un *charme*.

Si le magicien parle la langue de la victime, il pourra alors lui donner des ordres. Ceux-ci doivent plutôt ressembler à des suggestions, comme si la discussion se faisait entre amis. La victime obéira à ce type d'ordre dans la mesure où ils ne vont pas à l'encontre de sa nature (alignement et habitudes). *Par exemple* : une victime refusera de se tuer.

EXEMPLE : une fois que Bargûl vous a Charmé, il vous a ordonné de laisser le corps d'Alina derrière vous. Vous y avez résisté car cet ordre allait contre votre nature. Il a donc fallu que Bargûl vous persuade d'une façon plus diplomatique de faire ce qu'il voulait. S'il vous avait demandé de partir, vous auriez refusé, car vous le considériez comme votre ami !

Le *charme* peut durer des mois. La victime a droit à d'autres jets de protection, chaque jour, chaque semaine ou mois, suivant son Intelligence. Le *charme* est automatiquement brisé si le magicien attaque la victime, que ce soit physiquement, ou avec un sort. La victime combattra normalement lorsqu'elle est attaquée par les alliés du lanceur de sorts.

Détection de la magie

Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : tout sur 18 mètres

Quand le magicien lance ce sort, les objets, créatures et endroits magiques se mettent à luire. Les effets ne sont visibles que par le magicien et ne durent qu'un temps limité, ainsi, ce sort devrait être conservé pour la fin d'une aventure afin de repérer les objets magiques du trésor. *Par exemple* : juste après avoir lancé ce sort, le magicien entre dans une salle contenant une porte fermée par magie, une potion magique posée à terre et un coffre renfermant une baguette magique. Tous ces objets se mettront à briller, mais seules la porte et la potion seront visibles par le lanceur de sorts, car les parois du coffre font écran autour de la baguette.

Disque flottant

Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : le disque reste à 2 mètres

Ce sort crée une plateforme horizontale invisible de la taille et de la forme d'un petit bouclier rond. Il peut transporter jusqu'à 250 kg (5.000 po). On ne peut pas le faire apparaître à un endroit déjà occupé par un autre objet ou créature. Il se matérialise à la hauteur de la taille du magicien et restera toujours à cette hauteur. Il suivra automatiquement le lanceur de sorts à une distance de 2 mètres. On ne peut pas s'en servir comme arme car il n'a pas de consistance réelle et il se déplace lentement. Quand le sort se termine, le disque disparaît soudain, laissant tomber tout son chargement.

Fermeture

Portée : 3 mètres
Durée : 2-12 (2d6) tours
Effets : une porte, grille, ou autre fermeture

(Ou *blocage de portail*) Ce sort gardera en position fermée toutes sortes de portes, par exemple une grille ou une trappe. Le sort *ouverture* sera capable d'ouvrir un passage bloqué par un sort de *fermeture*.

De même, toute créature de plus de 3 dés de vie (ou niveaux d'expérience) que le magicien pourra en faire autant en l'espace d'un round, mais la porte se refermera après son passage si la durée du sort n'est toujours pas dépassée.

EXEMPLE : tout personnage du 5e niveau pourra forcer une porte magiquement *fermée* par un magicien du deuxième niveau.

Lecture de la magie

Portée : 0
Durée : 1 tour
Effets : le magicien seulement

Le sort permet au magicien de lire des mots magiques ou des runes (mais sans les prononcer), telles que celles qui apparaissent sur un objet magique ou un parchemin. Des écritures arcaniques inconnues ne peuvent être déchiffrées sans ce sort. Cependant, une fois que le magicien les a comprises, il n'a plus besoin du sort pour les relire à nouveau. Tous les livres de sorts (grimoires) sont écrits avec des mots magiques et seuls leurs propriétaires peuvent les lire sans ce sort.

Lecture des idiomes étrangers

Portée : 0
Durée : 2 tours
Effets : le magicien seulement

Ce sort permettra au magicien de lire (sans parler) une langue inconnue, ou des codes, des cartes de trésors, des symboles secrets, etc., jusqu'à l'expiration du sort.

Lumière*

Portée : 36 mètres
Durée : 6 tours + 1 par niveau du lanceur de sorts
Effets : volume de 9 mètres de diamètre

Ce sort crée une grande boule de lumière équivalente à l'éclairage d'une torche. Si on lance le sort sur un objet, il se déplacera avec. Si on vise les yeux d'une créature, elle devra réussir un jet de protection contre les sorts, sinon elle sera aveuglée pour toute la durée du sort. Une créature aveugle ne peut combattre. Si le JP est réussi, la *lumière* apparaîtra derrière la victime, dans l'air.

Projectile magique

Portée : 45 mètres
Durée : 1 round
Effets : crée une flèche ou plus

Le *projectile magique* est une flèche brillante créée puis lancée par le magicien, capable d'infliger 1d6+1 points de dégâts à une créature. Une fois que le sort est lancé, la flèche apparait derrière le magicien, et flotte jusqu'à ce qu'il décide de l'envoyer ou que le sort arrive à expiration. Une fois la cible désignée (et visible), la flèche l'atteint automatiquement. Le *projectile magique* n'a pas de consistance réelle et ne peut être touché. Il ne manque jamais sa cible et celle-ci n'a pas droit à un jet de protection.

Pour chaque série de 5 niveaux d'expérience du lanceur de sorts, il sera capable d'envoyer deux flèches supplémentaires avec le même sort. Ainsi, un magicien du 6e niveau peut créer 3 *projectiles magiques* avec le même sort, cependant, ils ne peuvent pas attaquer des cibles différentes.

Protection contre le mal

Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : le magicien seulement

Ce sort crée une barrière invisible autour du corps du lanceur de sorts (à moins de 3 cm). Toutes les attaques contre le magicien se font à –1 sur les jets pour toucher, et le lanceur de sorts gagne un bonus de +1 sur ses jets de protection, pendant toute la durée du sort.

En plus, les créatures « enchantées » ne peuvent pas toucher physiquement le magicien ! Si une arme magique est nécessaire pour toucher une créature, celle-ci sera considérée comme « enchantée ». Les lycanthropes (que l'on ne peut atteindre qu'avec des armes en argent) ne sont donc pas des créatures « enchantées ». Cependant, des créatures enchantées peuvent se servir d'armes de jet à –1 pour toucher.

Ce sort ne protège pas des *projectiles magiques*. Si le magicien effectue une attaque, les effets du sort changent légèrement. Les créatures « enchantées » peuvent maintenant toucher physiquement le lanceur de sorts, mais avec une pénalité de –1 pour toucher, pendant toute la durée du sort.

Sommeil

Portée : 72 mètres
Durée : 4-16 (4d4) tours
Effets : 2-16 DV de créatures vivantes sur une surface carrée de 12 mètres de côté

Ce sort endormira des créatures pour une durée de 4 à 16 tours. Le sort n'affectera que des créatures de 4+1 DV dés de vie ou moins – généralement des créatures de taille humaine ou moins. Ces créatures doivent se trouver sur une surface de 12 mètres de côté. Les morts-vivants ne sont pas affectés par le *sommeil*, tout comme les créatures de très grande taille, comme les dragons. Les victimes peuvent être réveillées de force (avec des gifles, des coups de pied ou un seau d'eau froide). Une créature *endormie* peut être tuée d'un seul coup avec une arme tranchante, quels que soient ses points de vie.

Votre Maître du Donjon lancera 2d8 pour déterminer les créatures affectées. Les victimes n'ont pas de jet de protection contre le *sommeil*.



Ventriloquie

Portée : 18 mètres
Durée : 2 tours
Effets : un objet ou un endroit

Ce sort permettra au magicien de reproduire sa voix à partir d'un objet qui se trouve dans les 18 mètres comme une statue, un animal, un coin sombre, etc.

SORTS DE MAGICIEN DE DEUXIÈME NIVEAU
1. Détection de l'invisible
2. Détection du mal
3. ESP (perception extra-sensorielle)
4. Forces fantasmagoriques
5. Image-miroir
6. Invisibilité
7. Lévitation
8. Localisation d'objet
9. Lumière éternelle
10. Ouverture
11. Toile d'araignée
12. Verrou magique

Détection de l'invisible

Portée : 3 mètres par niveau de magicien
Durée : 6 tours
Effets : le magicien seulement

Lorsque le magicien lance ce sort, il peut voir toutes les créatures ou objets invisibles se trouvant dans un rayon de 3 mètres par niveau d'expérience. *Par exemple* : un invocateur peut utiliser ce sort sur une portée de 9 mètres.

Détection du mal

Portée : 18 mètres
Durée : 2 tours
Effets : tout sur 18 mètres

Les objets irradiant une aura maléfique et magique arboreront un halo luisant visible seulement du lanceur de sorts, s'ils se trouvent dans un rayon de 18 mètres. Les créatures qui lui veulent du mal seront repérées de la même manière (bien qu'on ne puisse pas lire leurs pensées).

ESP (perception extra-sensorielle)

Portée : 18 mètres
Durée : 12 tours
Effets : toutes les pensées dans une direction

Ce sort permet au magicien « d'entendre » des pensées. Le magicien doit se concentrer dans une direction pendant 6 rounds (1 minute) pour percevoir les pensées d'une créature à portée. Les pensées de toute créature vivante sont intelligibles, quel que soit son langage. Les pensées des morts-vivants ne peuvent pas être entendues avec ce sort. S'il y a plus d'une créature à portée, le magicien entendra un brouhaha de pensées. En se concentrant pendant 6 rounds, il pourra isoler une créature en particulier. L'*ESP* n'est pas affecté par des écrans de bois ou d'eau, quelle que soit leur épaisseur et peut traverser jusqu'à 60 cm de roche. Cependant, une couche de plomb arrêtera totalement les effets de l'*ESP*.

Forces fantasmagoriques

Portée : 72 mètres
Durée : concentration (voir ci-dessous)
Effets : un volume de 6 x 6 x 6 mètres

Ce sort permet de créer ou de changer l'apparence d'un endroit. Habituellement, le magicien crée l'illusion de ce qu'il a déjà vu. Sinon, le MD donnera un bonus aux jets de protection contre ce sort. Si le magicien ne se sert pas de cette illusion pour attaquer, elle ne disparaîtra que lorsqu'elle est touchée. Si le sort est destiné à créer un monstre, il aura une CA de 9 et disparaîtra lorsqu'il est atteint. Si le sort est utilisé comme une attaque (comme des projectiles magiques illusoires, un mur qui s'effondre, etc.) la victime a droit à un jet de protection contre les sorts. S'il est réussi, la victime n'est pas affectée et réalise que cette attaque n'est qu'une illusion. Les *forces fantasmagoriques* durent tant que le magicien se concentre. S'il se déplace, subit des dommages ou rate un jet de protection, la concentration est brisée et le fantasme cesse.

Ce sort n'inflige jamais de dégâts réels ! Ceux qui sont « tués » perdent simplement conscience, ceux qui sont « pétrifiés » restent immobiles, etc. Les effets se dissipent au bout de 1d4 tours.

Image-miroir

Portée : 0
Durée : 6 tours
Effets : le magicien seulement

À l'aide de ce sort, le magicien crée 1d4 images de lui-même. Celles-ci, parfaitement identiques au lanceur de sorts, restent près de lui, se déplaçant en même temps, parlant en même temps, etc. Le magicien n'a pas besoin de se concentrer ; les images dureront jusqu'à l'expiration du sort. Ces images ne sont pas réelles et ne font rien en réalité. Les attaques qui atteindraient le magicien n'affectent en fait que l'une des images qui disparaît alors, quels qu'aient été les dommages causés.

Invisibilité

Portée : 72 mètres
Durée : permanent jusqu'à ce qu'il soit brisé
Effets : une créature ou objet

Ce sort rendra une créature (avec tout son équipement) ou un objet invisible. Si la créature invisible se débarrasse d'une partie de son chargement, celle-ci redevient visible. Quand le magicien rend un objet invisible, celui-ci redevient visible au premier contact avec une créature vivante. Une créature invisible redevient visible seulement si elle attaque ou lance un sort. Une torche allumée peut être rendue invisible, mais pas la lumière qu'elle donne.

Lévitation

Portée : 0
Durée : 6 tours + 1 par niveau du magicien
Effets : le magicien seulement

Ce sort permet au magicien de se déplacer dans les airs, vers le haut ou le bas, sans aucun support. Ce sort ne permet cependant pas de se déplacer horizontalement. *Par exemple* : le magicien pourrait léviter pour atteindre le plafond, puis se déplacer en s'accrochant aux aspérités du mur. Le déplacement vertical se fait à la vitesse de 6 mètres par round. Il n'est pas possible de lancer le sort sur une autre créature ou un objet. Le magicien peut transporter en plus de son équipement normal un autre personnage de taille humaine ou moins ne portant pas d'armure de métal.

Localisation d'objets

Portée : 18 m + 3 par niveau du magicien
Durée : 2 tours
Effets : un objet à portée

Pour pouvoir lancer ce sort, le magicien doit connaître l'apparence de l'objet recherché. Des objets communs, comme des escaliers peuvent ainsi être détectés, sans pour autant les avoir déjà vus précisément. Le sort indiquera la direction à prendre mais pas la distance à laquelle se trouve l'objet. La portée du sort augmente



en même temps que le niveau du magicien. *Par exemple* : un devin peut localiser des objets jusqu'à 24 mètres ; un invocateur atteindrait les 27 mètres.

Lumière éternelle

Portée : 36 mètres
Durée : permanent
Effets : volume de 18 mètres de diamètre

(Ou *lumière continue*) Ce sort crée un globe de lumière de 18 mètres de diamètre, bien supérieur à l'éclairage d'une torche, mais pas autant que la lumière de l'extérieur. Il continuera à briller éternellement jusqu'à ce qu'il soit magiquement dissipé. Il peut être lancé sur un objet, comme le même sort de premier niveau. Il peut aussi être lancé sur les yeux d'une créature qui sera aveuglée si elle rate son jet de protection contre les sorts. Sinon, la lumière apparaît autour de la cible sans l'éblouir.

Ouverture

Portée : 18 mètres
Durée : voir ci-dessous
Effets : une serrure ou une barre

(Ou *frapper*) Ce sort peut ouvrir n'importe quelle porte, normalement ou magiquement fermée (par un sort de *fermeture* ou de *verrou magique*), et tous les passages secrets déjà découverts. Ce sort permet d'ouvrir un portail, même s'il est coincé, ou un coffre, ou bien il fera tomber à terre une barre retenant une porte. Si une porte est verrouillée et barrée, seule la barre tombera ; il faudra un second sort pour l'ouvrir complètement.

Toile d'araignée

Portée : 3 mètres
Durée : 48 tours
Effets : un volume de 3 x 3 x 3 mètres

Ce sort matérialise une épaisse toile collante similaire à celle tissée par les araignées, et qui est très difficile à détruire sauf par le feu. Elle est capable de bloquer le passage à l'endroit où elle est créée. Les géants et autres créatures de grande taille peuvent la détruire en deux rounds. Un humain de Force moyenne (9-12) mettra 2-8 rounds pour la traverser. Les flammes (par exemple une torche) brûleront une *toile* en 2 rounds mais les prisonniers de la *toile* subiront 1-6 points de dommages. Ceux qui portent des *gantelets de force d'ogre* (trésor magique) peuvent se libérer en 4 rounds.

Verrou magique

Portée : 3 mètres
Durée : permanent
Effets : une porte ou verrou

(Ou *verrouillage magique*) Ce sort est une variante plus puissante du sort de *fermeture*. Il fonctionnera sur toutes les sortes de verrous, en plus des portes, et durera éternellement (à moins qu'il soit *dissipé* magiquement). Cependant, un magicien ou un elfe peuvent se servir d'un sort d'*ouverture* pour ouvrir un *verrou magique*. Les portes fermées par ce sort peuvent être ouvertes à volonté par celui qui a lancé le sort, par un elfe ou un par magicien (ou par des créatures se servant de la magie) supérieurs de 3 DV ou de 3 niveaux d'expérience au lanceur de sorts d'origine. Ceux-ci ne dissipent pas la magie, mais peuvent passer sans encombre, la porte se refermant derrière eux (comme le sort de *fermeture*).



Voleur

Description

Le voleur est un humain qui se spécialise dans la dissimulation et l'adresse, le crochetage des portes, le désamorçage des pièges et autres facultés. Les voleurs sont les seuls à pouvoir crocheter des serrures et détecter des pièges sans se servir de la magie. Comme leur nom l'indique, ils volent de temps à autre, mais rarement dans le groupe d'aventuriers auquel ils appartiennent. Un voleur qui vole un de ses amis risque de ne plus faire partie du groupe à l'avenir.

À D&D, les voleurs font partie d'une organisation (appelée guilde). Chaque ville est couverte par une guilde se trouvant dans un bâtiment (QG de la guilde) où vivent les voleurs (pour une somme modique) et où ils apprennent « l'Art » de leurs professeurs. Les voleurs sont des personnages courants à D&D à cause de leurs aptitudes particulières, bien qu'ils ne soient pas les bienvenus dans certaines parties de la ville.

En aventure, votre voleur devra éviter le danger aussi souvent que possible. Le travail du voleur est de se servir de ses facultés spéciales lorsque c'est nécessaire. Elles peuvent servir à volonté et c'est ce qui le rend très utile. *Par exemple* : un magicien peut se servir d'un sort pour ouvrir une serrure récalcitrante, mais le sort ne fonctionne qu'une fois et encore faut-il que le magicien le connaisse. Cependant, le voleur peut tenter d'ouvrir des serrures autant de fois qu'il le désire.

Quand une rencontre se produit, le voleur devrait se tenir à l'écart. Il pourrait essayer de se glisser derrière la créature pour l'attaquer, ou lui dérober quelque chose. Il ne devrait pas aller au combat à moins qu'il n'y soit obligé. Le voleur a peu de points de vie et bien qu'il porte une armure de cuir, celle-ci est d'une bien piètre protection.

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES VOLEURS

Rayon mortel ou poison	13
Baguettes magiques	14
Paralysie ou pétrification	13
Souffle de dragon	16
Bâtonnets, bâtons ou sorts	15

TABLE DES POINTS D'EXPÉRIENCE DES VOLEURS

XP	Niveau	Titre
0	1	Apprenti voleur
1.200	2	Pied feutré
2.400	3	Brigand

La plupart des voleurs disposent d'une haute Dextérité. Comme elle affecte le tir de projectiles (voir règles de combat avancées, page 58), votre personnage devrait en apprendre les règles et posséder des armes de jet. Il pourra se servir des dagues ou de l'épée dans les situations où il lui faudra combattre.

Les voleurs sont dans la plupart des groupes d'aventuriers. Rester en vie en évitant les combats directs et en se servant de la ruse peut être un défi pour le joueur.

Commentaires sur la table d'expérience des voleurs

XP : quand ce total de points d'expérience a été atteint, le voleur passe automatiquement au niveau d'expérience correspondant.

Titre : votre voleur devrait se servir de son titre lorsqu'il s'adresse à d'autres personnages du groupe ; plutôt que « Je suis Grigann, un voleur de 2e niveau », il serait plus élégant de dire « Je suis Grigann – pied feutré ».

Autres détails

Caractéristique principale : la CP d'un voleur est sa Dextérité. S'il a une Dextérité de 13 ou plus, il bénéficiera d'un bonus sur tous les XP qu'il gagnera au cours de ses aventures.

Dés de vie : les voleurs ont des dés à quatre faces pour déterminer leurs points de vie. Ils commencent avec 1-4 pv et progressent de plus 1d4 points de vie par niveau d'expérience supplémentaire.

Armure : les voleurs ne portent que des armures de cuir, et ils ne peuvent pas se servir de boucliers.

Armes : le voleur peut se servir de n'importe quelle arme de jet, et de toute arme qui se manie d'une main (les espadons ou épées à deux mains sont interdits ; voir les règles de combat avancées, page 58).

Facultés spéciales

Les voleurs savent crocheter les serrures, détecter et désamorcer les pièges, escalader les murs, se déplacer silencieusement, se dissimuler dans l'ombre, faire du pick-pocket, et percevoir des bruits (acuité auditive). Ils sont fort adroits également dans les techniques d'attaques dans le dos.

Chaque nombre représente un pourcentage de chances que le voleur réussisse sa tentative. Le MD lancera les dés de pourcentage ; si le résultat est inférieur au score indiqué, la tentative réussit.



Explication des facultés des voleurs

Crochetage des serrures : le voleur peut tenter un crochetage une fois par serrure, et seulement s'il dispose des « outils de voleur ». Le voleur ne pourra pas réussir de nouvelle tentative sur cette serrure tant qu'il n'a pas acquis un niveau d'expérience supplémentaire.

Déplacement silencieux : ce type de déplacement semblera toujours silencieux au voleur. Cependant, le MD saura réellement (suivant le score aux dés de pourcentage) si le déplacement du voleur est totalement imperceptible, ou si ses mouvements ont été repérés par ses adversaires (qui pourront alors prendre des mesures appropriées).

Détection des pièges : la détection ne peut se faire qu'une fois par piège. Si le piège est détecté, le voleur pourra tenter de le désamorcer.

Désamorçage des pièges : on ne peut le tenter qu'une fois par piège si ce dernier a été repéré.

Dissimulation dans l'ombre : ceci permet au voleur de se cacher dans l'obscurité, en mettant à profit les éléments qui l'entourent. Le déplacement est possible quand le voleur est dissimulé, tant qu'il n'attaque pas. La tentative semble toujours réussie au voleur, mais seul le MD sait si elle l'est réellement.

Escalade : le voleur peut essayer de grimper sur une surface verticale, comme un mur, une falaise, etc. Les chances de succès sont bonnes, mais si le voleur manque sa tentative, il glisse à mi-chemin et fait une chute. Le MD lancera les dés tous les 30 mètres d'escalade. Si le voleur tombe, il subira 1d6 points de dommages par série de 3 mètres de chute. S'il n'y a que trois mètres, le voleur ne perd qu'un point s'il tombe.

TABLE DES FACULTÉS SPÉCIALES DES VOLEURS

Facultés spéciales	Niveau 1	2	3
Crochetage des serrures (d%)	15	20	25
Détection des pièges (d%)	10	15	20
Désamorçage des pièges (d%)	10	15	20
Déplacement silencieux (d%)	20	25	30
Dissimulation dans l'ombre (d%)	10	15	20
Escalade (d%)	87	88	89
Acuité auditive (d%)	30	35	40
Pick-pocket (d%)	20	25	30

Acuité auditive : le voleur peut écouter aux portes ou tenter d'entendre si une créature se rapproche de lui. Cependant, s'il y a trop de bruit, comme lors d'un combat, le voleur ne pourra pas percevoir de sons inhabituels.

Pick-pocket : ce type de larcin est risqué. Si le MD obtient aux dés un résultat qui dépasse de deux fois le score indiqué, le voleur sera non seulement repéré par les personnes de son entourage, mais il sera pris la main dans le sac par sa victime (qui réagira assez vivement dans la plupart des cas).

EXEMPLE : un apprenti voleur tente de voler un guerrier qui vient d'être engagé par le groupe (un personnage non joueur contrôlé par le MD). Avec ses dés de pourcentage, le MD obtient un score de 41. Le voleur est pris la main dans le sac. Le MD lance à nouveau les dés pour déterminer la réaction du guerrier qui pourrait bien attaquer le voleur !

Utilisation des facultés spéciales des voleurs

Guettez le moment où vos facultés spéciales pourront servir, et avertissez le MD lorsque votre voleur agit. Assurez-vous que vous avez bien compris chacune d'elles. La tentative rate automatiquement si la faculté n'est pas utilisée à bon escient. *Par exemple* : un ogre charge le groupe, et vous dites « Mon voleur se cache dans l'ombre et sort sa dague ». Le MD vous répondra « L'ogre te voit et t'attaque ! »

Attaque dans le dos : si le voleur peut se glisser derrière une créature ou un personnage, sans être repéré, il pourra alors effectuer une attaque dans le dos. Si la victime voit, entend ou est avertie de la présence du voleur de quelque manière que ce soit, le voleur ne bénéficiera pas des avantages de l'attaque dans le dos, mais devra effectuer une attaque normale.

Une attaque dans le dos permet de gagner un bonus de +4 au toucher et de doubler les dégâts si l'attaque réussit.

EXEMPLE : un apprenti voleur possède une épée et voit un ogre qui se rapproche du groupe. Le joueur dit « Je me dissimule dans l'ombre. Le MD lance les dés de pourcentage et obtient un 19. L'ogre ne voit donc pas le voleur (mais le MD ne le dit pas au joueur). Pendant le combat le voleur peut se glisser subrepticement derrière le monstre et le joueur prévient le MD qu'il va tenter une attaque dans le dos. Suivant la situation, le MD décide si la victime voit ou ne voit pas le voleur, il ne lance pas les dés. Il dit finalement que l'ogre semble n'avoir rien remarqué, et dit au voleur de faire son attaque. Le joueur lance le dé pour toucher en y ajoutant 4. Il atteint l'ogre et double les dégâts de son arme.

Quand il n'y a pas de combat en cours, une attaque dans le dos requerra un déplacement silencieux pour surprendre une victime. Le MD se chargera de tous les jets de dés.



Personnages de DONJONS & DRAGONS® (Classes demi-humaines)

Nain

Description

Les nains sont des personnages de petite taille mais trapus, d'environ 1,20 mètre pour 70 kg. Les nains ont de longues barbes (celle des naines est courte). Leur peau est de couleur brunâtre et leurs cheveux vont de la sienne brûlée au noir ou au gris. Têtus mais pragmatiques, les nains aiment la bonne chère et les boissons fortes. Par-dessus tout, ils adorent l'or et les bijoux. Ce sont de rudes guerriers et ils sont résistants à la magie, comme le montrent leurs jets de protection. Le nain doit avoir une Constitution de 9 au minimum.

Bien que la classe des nains soit différente de celle des guerriers, leur but est le même. Ils combattent tous les deux et devraient se servir des mêmes stratégies de combat. Lisez la description des guerriers (page 28) pour quelques informations supplémentaires.

Explication de la table des points d'expérience des nains

XP : quand il atteint ce total de points d'expérience, le nain passe automatiquement au niveau d'expérience correspondant.

Titre : le nain devrait se servir de son titre lorsqu'il parle à d'autres personnages. Plutôt que « Je suis Grolf, un nain du deuxième niveau », il serait plus élégant de dire « Je suis Grolf, guerrier nain ».

Autres détails

Caractéristique principale : la CP d'un nain est sa Force. Si elle atteint 13 ou plus, le nain obtient un bonus sur tous les XP qu'il gagne au cours de ses aventures.

Scores minimum : un nain doit avoir une Constitution de 9 ou plus au début de sa carrière.

Dés de vie : les nains déterminent leurs points de vie avec des dés à 8 faces. Ils commencent avec 1-8 points et obtiennent 1d8 points de vie par niveau d'expérience supplémentaire.

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES NAINS	
Rayon mortel ou poison	8
Baguettes magiques	9
Paralysie ou pétrification	10
Souffle de dragon	13
Bâtonnets, bâtons ou sorts	12

Armure : les nains peuvent porter n'importe quel type d'armure et de bouclier.

Armes : les nains peuvent se servir de n'importe quel type d'arme de petite ou moyenne taille. Les nains ne peuvent pas utiliser les épées à deux mains (espadons) ou les arcs longs (les arcs courts et les arbalètes sont permis).

Facultés spéciales

Les nains ont une forme de vision spéciale, ils connaissent plusieurs langues et peuvent détecter certaines choses plus facilement que les autres races.

Vue : les nains bénéficient de l'infravision en plus de leur vue normale. Elle leur permet de voir jusqu'à une distance de 18 mètres dans l'obscurité. L'infravision détecte les ondes de chaleur, ou leur absence. Un éclairage normal ou magique empêche l'utilisation de l'infravision.

Ce qui est chaud apparaît donc en rouge et ce qui est froid, en bleu. *Par exemple*, une créature qui se rapproche pourrait ressembler à une forme rouge qui laisserait des empreintes à peine rougeâtres derrière elle. Un bassin d'eau froide ressemblerait à un cercle bleu foncé. Même les objets ou les créatures qui sont à la même température que l'air ambiant (comme un squelette ou une table) peuvent être vaguement distingués avec l'infravision.

Langages : en plus des langues connues par tous les personnages, (le commun et la langue d'alignement, voir page 51) le nain sait parler : le nain, le gobelin, le gnome, et le kobold. Ils auront peut-être quelques difficultés à lire et à écrire ces langues.

Détection : tous les nains sont des experts dans les mines. Ils peuvent parfois détecter des pièges, des murs pivotants, des passages en pente et des constructions récentes. Si votre nain tente d'effectuer une détection à un endroit, indiquez-le au MD. Vous avez 1 chance sur 3 d'y parvenir. Le MD lancera 1d6 et avec un résultat de 1 ou 2, votre personnage réussira sa tentative, *s'il y a quelque chose à détecter*. Vous pouvez effectuer une détection de chaque type. Vous *devez* indiquer au MD si vous voulez détecter quelque chose. La détection n'est jamais automatique.

TABLE DES POINTS D'EXPÉRIENCE DES NAINS		
XP	**Niveau**	**Titre**
0	1	Vétéran nain
2.200	2	Guerrier nain
4.400	3	Maître d'armes nain



EXEMPLE : vous dites « J'examine ce mur pour voir s'il coulisse ». Le MD lance le dé (tout en sachant que le mur coulisse effectivement). Il fait un deux. Le MD dit alors « Oui, tu vois des traces dans la poussière sur les dalles »

Elfe

Description

L'elfe est un personnage fin et gracieux, avec des traits délicats et des oreilles pointues. Il fait entre 1,50 et 1,65 mètre de haut et pèse dans les 45 kg. Il peut se servir de toutes les armes et des boucliers, et peut en plus lancer des sorts de magicien. Il vaut donc mieux l'avoir comme ami que comme ennemi ! Les elfes aiment passer leur temps à se promener dans les bois ou faire des fêtes. Ils se rendent rarement dans les villes des hommes. Les elfes sont fascinés par la magie et ils ne se lassent jamais de collectionner des sorts ou des objets magiques, particulièrement s'ils sont magnifiquement travaillés. L'elfe doit avoir un score d'intelligence minimum de 9 au début de sa carrière d'aventurier.

Les elfes sont similaires à la fois aux guerriers et aux magiciens. Lisez les descriptions des deux classes pour davantage d'informations sur la façon de jouer un elfe. N'oubliez cependant pas que les elfes ont moins de points de vie que les guerriers. Assurez-vous donc que votre personnage n'est pas blessé ou à peine, avant de commencer à combattre. Sinon, restez en arrière et aidez ceux qui se battent avec votre magie, comme le magicien.

Explication sur la table de points d'expérience des elfes

XP : quand l'elfe atteint ce total, il passe automatiquement au niveau d'expérience correspondant.

Titre : l'elfe devrait se servir de son titre lorsqu'il s'adresse à d'autres personnages. Plutôt que « Je suis Bedrael, elfe de deuxième niveau » il serait plus élégant de dire « Je suis Bedrael le guerrier devin ».

Sorts : le nombre et le niveau des sorts que peut lancer l'elfe sont indiqués ici. Les sorts sont expliqués dans la rubrique « facultés spéciales ».

Autres détails

Caractéristique principale : l'elfe possède deux CP : sa Force et son Intelligence. Si ses deux scores atteignent ou dépassent 13, le personnage obtient un bonus de 5 % sur tous les points d'expérience obtenus lors de ses aventures. Si l'Intelligence atteint 16 ou plus, (toujours avec une Force de 13 ou plus) le bonus passe à 10 %.

Score minimum : l'elfe doit en avoir une Intelligence d'au moins 9 points lorsqu'il débute sa carrière (Force ou Intelligence).

Dés de vie : les points de vie de l'elfe sont déterminés avec des dés à six faces. Il commence avec 1-6 points de vie puis en obtient 1d6 pour chaque niveau d'expérience supplémentaire.

Armure : l'elfe peut porter n'importe quel type d'armure et de bouclier.

Armes : l'elfe peut se servir de n'importe quel type d'arme.

Facultés spéciales

L'elfe dispose de l'infravision, connaît plusieurs langues en plus de celles des autres classes. Il peut lancer des sorts et n'est pas paralysé par le contact des goules.

Vision : les elfes ont l'infravision en plus de leur vue normale, et peuvent voir jusqu'à 18 mètres dans l'obscurité. L'infravision est une faculté qui permet de voir les auras de chaleur ou de froid. Les lumières normales ou magiques empêchent l'utilisation de l'infravision. Les objets chauds apparaissent en rouge, ceux qui sont froids en bleu. *Par exemple* : une créature qui s'approche ressemble à une forme rouge laissant de vagues traces rougeâtres derrière elle. Un bassin d'eau froide apparaît comme un cercle bleu foncé. On peut même repérer des objets ou des créatures qui sont à la même température que l'air ambiant (comme des meubles ou des squelettes).

Langages : en plus des langues parlées par les autres classes (le commun et le langage d'alignement, voir page 51) l'elfe comprend : le gnoll, le hobgobelin, l'orque et l'elfe.

Détection : tous les elfes peuvent repérer les passages secrets ou les portes cachées. Si votre personnage désire les chercher, avertissez-en le Maître du Donjon. Le MD lancera 1d6 et un résultat de 1 ou 2 indiquera un succès, s'il y a effectivement quelque chose à découvrir. Vous devez indiquer à votre MD que vous cherchez quelque chose ; la détection n'est jamais automatique.

EXEMPLE : vous dîtes « J'examine le mur pour voir s'il y a des passages secrets ». Le MD, tout en sachant qu'il y en a un, lance le dé à 6 faces et obtient un résultat de 2. Le MD dit « Oui, tu en trouves un ».

Immunité à la paralysie des goules : tous les elfes sont naturellement immunisés aux attaques paralysantes des goules. D'autres types de paralysies, comme celle des vers charognards ou des cubes gélatineux, peuvent par contre les affecter.

Sorts : les elfes savent se servir des sorts comme les magiciens. Lisez les descriptions des sorts (comment les envoyer, les grimoires, etc. – aux pages 39-42). Les règles sur les sorts des magiciens s'appliquent aussi aux elfes (mais pas les autres règles – armes, armures, scores, etc.).

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES ELFES	
Rayon mortel ou poison	12
Baguettes magiques	13
Paralysie ou pétrification	13
Souffle de dragon	15
Bâtonnets, bâtons ou sorts	15

TABLE DES POINTS D'EXPÉRIENCE DES ELFES

XP	Niveau	Titre	Nombre de sorts/ Niveau de sorts
0	1	Vétéran médium	1 du premier niveau
4.000	2	Guerrier devin	2 du premier niveau
8.000	3	Maître d'armes invocateur	2 du premier niveau 1 du deuxième niveau

Petite-gens

Description

Les petites-gens (ou tinigens) sont des personnages demi-humains de très petite taille, un peu celle d'un enfant mais avec des oreilles pointues. Ils font dans les 90 cm de haut et pèsent près de 30 kg. Ils portent rarement la barbe. Plutôt enthousiastes, ils ne font cependant pas preuve de témérité, les trésors ne représentant qu'un moyen d'obtenir davantage de confort chez eux (ce qu'ils apprécient particulièrement). Les petites-gens sont des créatures de la forêt et s'entendent bien avec les elfes. Ils possèdent des facultés spéciales quand ils sont à l'extérieur. Un petit-gens doit avoir un score de 9 ou plus en Constitution et en Dextérité lors de sa création.

Les petites-gens sont similaires aux nains et aux guerriers. Lisez-en les descriptions pour davantage d'informations. Souvenez-vous que les petites-gens disposent de facultés spéciales (voir ci dessous), et servez-vous-en dès que possible. Les jets de protection des petites-gens sont équivalents à ceux des nains et ils peuvent plus facilement survivre aux attaques magiques ou aux poisons.

Explications de la table des points d'expérience des petites-gens

XP : quand ce total de points d'expérience est atteint, le petite-gens passe automatiquement au niveau d'expérience correspondant.

Titre : votre personnage devrait se servir de ce titre lorsqu'il s'adresse à d'autres personnages. Plutôt que « Je suis Sautebuisson, un petite-gens de deuxième niveau », il serait plus élégant de dire « Je suis Sautebuisson, petite-gens guerrier ».

TABLE DES JETS DE PROTECTION DES PETITES-GENS

Rayon mortel ou poison	8
Baguettes magiques	9
Paralysie ou pétrification	10
Souffle de dragon	13
Bâtonnets, bâtons ou sorts	12

Autres détails

Caractéristique principale : les petites-gens ont deux CP : leur Force et leur Dextérité. Si l'une ou l'autre de ces caractéristiques atteint 13 ou plus, le personnage bénéficie d'un bonus de 5 % sur tous les points d'expérience acquis lors de ses aventures. Si les deux caractéristiques atteignent ou dépassent 13, le bonus passe à 10 %.



TABLE DES POINTS D'EXPÉRIENCE DES PETITES-GENS

XP	Niveau	Titre
0	1	Petite-gens vétéran
2.000	2	Petite-gens guerrier
4.000	3	Petite-gens maître d'armes

Scores minimum : un petite-gens doit avoir un 9 ou plus à la fois en Constitution et en Dextérité.

Dés de vie : les points de vie des petites-gens se font avec des dés à 6 faces. Ils commencent avec 1d6 points de vie et obtiennent 1d6 points de vie de plus pour chaque niveau d'expérience supplémentaire.

Armure : les petites-gens peuvent se servir de n'importe quelle armure et des boucliers. Cependant, ceux-ci doivent être spécialement faits pour leur petite taille. Même les armures de nains leur sont trop grandes

Armes : les petites-gens peuvent se servir des armes courtes (comme les dagues, les épées courtes, ou les arcs courts). Ils ne peuvent pas bien entendu se servir de l'épée à deux mains, de l'arc long, des haches de bataille, des armes d'hast ou de n'importe quelle arme de grande taille.

Facultés spéciales

Les petites-gens gagnent des avantages lors des combats (à cause de leur petite taille) et peuvent se cacher facilement dans les bois.

Combat : les petites-gens se servent habituellement d'armes de jet et sont très adroits lorsqu'il s'agit d'esquiver les attaques de créatures de très grande taille. Tous les petites-gens obtiennent les bonus suivants au combat :

–2 à la classe d'armure quand ils sont attaqués par des créatures plus grandes que des hommes.
+1 au toucher avec des armes de jet (voir règles additionnelles à la page 59)
+1 à l'initiative individuelle (règles de combat optionnelles à la page 59)

Dissimulation : en extérieur, les petites-gens sont difficiles à repérer, car ils ont apparemment le pouvoir de se fondre avec leur environnement de buissons et de sous-bois. Dans ce type de terrain, on ne peut les détecter que 10 % des fois (le MD effectuera les jets de dés). Les petites-gens peuvent se cacher dans les donjons, mais avec des chances de succès moindres. À la lumière normale, si le personnage trouve un coin d'ombre ou un renfoncement où se cacher (il doit rester absolument immobile et ne pas parler), ses tentatives réussiront 1 fois sur 3. Pour se servir de cette faculté, avertissez en le Maître du Donjon. Le MD lancera 1d6 et un résultat de 1 ou 2 indiquera un succès, tant que le personnage ne bouge ni ne fait le moindre bruit.

Les lumières magiques, comme un sort clérical de *lumière*, empêcheront le petite-gens de se dissimuler de cette manière. Si le personnage porte une source de lumière, il ne pourra pas non plus se dissimuler.

Personnages de DONJONS & DRAGONS®

Création d'un personnage

Une fois que les règles vous seront familières, vous pourrez essayer d'autres personnages que le guerrier, en vous servant de la feuille de personnage fournie dans ce livret. N'oubliez pas : ces personnages ne peuvent pas servir pour l'aventure solo ! Elle avait été conçue uniquement pour votre guerrier.

Tôt ou tard, vous voudrez faire votre propre personnage. Avant de commencer, prenez un crayon, du papier et une feuille de personnage pour noter tous les détails. Si vous avez choisi de tout mettre sur une feuille de papier, recopiez alors la feuille de personnage en prévoyant des espaces pour le nom du personnage, ses caractéristiques, etc.

Votre premier essai pour créer un personnage vous prendra peut-être une heure. Même si vous connaissez bien les procédures, il faudra quand même 10 à 30 minutes. Arrangez-vous pour créer votre personnage avant que tout le monde soit prêt pour jouer.

Faites-le en présence de votre Maître du Donjon. Il devra observer tous les jets de dés nécessaires et vous aider à trouver des détails personnels sur le personnage. La meilleure méthode est de créer tous les personnages du groupe lors d'une même séance, sous le contrôle du Maître du Donjon.

Ci-dessous se trouve une méthode pour créer les personnages. Chaque procédure y est expliquée en détail.

1. Déterminez les caractéristiques

Plutôt que de les inventer, vous déterminerez les caractéristiques de vos personnages en lançant six fois trois dés à six faces. Faites ensuite six totaux distincts. *Par exemple* : si vous obtenez trois 1, le premier total sera de 3, le minimum possible. Si vous faites trois 6, le total sera alors de 18, le maximum possible. Vous devez donc terminer vos jets de dés avec 6 totaux entre 3 et 18, qui représenteront les caractéristiques de votre personnage. Inscrivez-les au fur et à mesure que vous les obtenez, à côté des noms des caractéristiques.

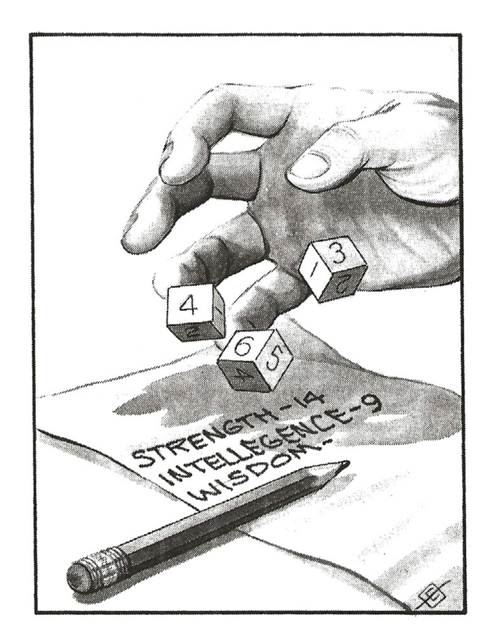
Maintenant repérez la caractéristique la plus forte. Si elle est inférieure à 9, annulez la série de jets et relancez les dés à nouveau. Vous pouvez garder le personnage, mais il aura des difficultés pour survivre lors des aventures ! Cependant, avant de le laisser tomber, demandez au Maître du Donjon ce qu'il y a lieu de faire. Le MD préférera peut-être que vous jouiez ce personnage, surtout si vous êtes un joueur expérimenté.

Si une ou deux caractéristiques sont inférieures à 6, le personnage rencontrera des problèmes similaires en aventure. Là aussi, on peut choisir de ne pas compter la série de jets, à moins que le MD ne dise le contraire.

Vous pouvez ajuster ces caractéristiques suivant la 3e partie de cette méthode (échange de points de caractéristique), mais d'abord, il faut décider de la classe du personnage.

2. Choisissez une classe

Les types de personnage sont appelés classes. La première classe de votre personnage était celle de guerrier. Vous savez maintenant qu'il y a d'autres sortes d'aventuriers : les clercs, les magiciens, les voleurs, etc. Vous pouvez jouer l'une de ces classes ou même un personnage d'une autre race, comme un nain ou un petite-gens. Chacun d'eux forme une classe de personnage.



CRÉATION D'UN PERSONNAGE
1. Tirez les caractéristiques
2. Choisissez une classe
3. Transférez les points de caractéristiques (si nécessaire)
4. Tirez les points de vie
5. Déterminez l'argent du personnage
6. Achetez son équipement
7. Trouvez :
a. sa classe d'armure
b. sa table de combat
c. ses jets de protection
8. Notez les ajustements de caractéristiques
9. Donnez un nom et un alignement au personnage
10. Préparez-vous à jouer

Chaque classe a une spécialité. Les guerriers sont forts, les magiciens sont intelligents, les clercs sont sages, etc. Cette spécialité est appelée caractéristique principale (ou CP) de la classe. *Par exemple* : la Force est la CP des guerriers. Si le score de CP d'un personnage est suffisamment haut, il obtiendra un bonus sur tous les points d'expérience gagnés lors de ses aventures. C'est pourquoi votre guerrier a eu un bonus : votre Force était de 17. Vous pouvez jouer des guerriers avec n'importe quel score de Force, mais les guerriers les plus forts sont bien entendu meilleurs que les plus faibles (et ils obtiennent plus de XP).

Vous n'êtes pas forcé de choisir votre classe suivant le score de caractéristique le plus élevé – quoique cela soit utile. Si vous avez plusieurs scores élevés, vous pouvez peut-être jouer une classe non-humaine.

Suivant le tableau ci-dessous, vous pourrez comparer vos scores à ceux qui sont nécessaires pour chacune des classes. Si vous décidez de jouer un humain, choisissez la classe dont la CP correspond à vos scores.

Caractéristique principale	Classe
Force	Guerrier
Intelligence	Magicien
Sagesse	Clerc
Dextérité	Voleur



Nains, elfes et petites-gens

Les personnages humains peuvent choisir n'importe quelle classe, mais les non-humains sont traités différemment. Pour en jouer, il faut d'abord avoir des scores suffisants dans les diverses caractéristiques.
Les elfes ont des pouvoirs similaires à ceux du guerrier et du magicien, ainsi, ils doivent avoir une Force suffisante et une Intelligence raisonnablement élevée. Ces deux caractéristiques sont les CP des elfes. Donc, si votre personnage a 8 d'intelligence, il ne peut pas être un elfe.

Les petites-gens ont des aptitudes au combat, et ils doivent avoir une Force et une Dextérité raisonnablement élevées. Ce sont les deux CP des petites-gens. En plus, ils ont une excellente santé. Si votre personnage a 8 de Dextérité ou de Constitution, il ne peut pas être petites-gens.

Les nains sont aussi très résistants. Si votre personnage à 8 de Constitution, il ne peut pas être nain. Ils sont spécialisés dans le combat, ainsi, leur CP est la Force. Si vous voulez jouer un non humain, choisissez l'un de ceux-ci, si vos scores sont suffisants, ou bien, effectuez les transferts entre caractéristiques (voir le 3e paragraphe) pour atteindre le minimum permis pour ces classes.

Quelle que soit la classe que vous choisissez, lisez maintenant leur description aux pages 23-47 avant de continuer avec le 3e paragraphe.

Caractéristiques principales

Si vous avez effectué de bons jets de dés et que vous avez fait un choix correct, votre CP devrait atteindre ou dépasser 9. Il peut être amusant de jouer des personnages aux caractéristiques faibles. Imaginez un pauvre nain qui est en parfaite santé (16 de Constitution) mais très faible (5 de Force) ; il fera ce qu'il pourra en combat, mais sans pouvoir faire grand mal à ses ennemis. L'amusement proviendrait du rôle à jouer ; ce pourrait être un personnage intéressant, bien qu'il soit incapable de prouesses à proprement parler. Souvenez-vous que vous pouvez toujours refaire un autre personnage par la suite.

Pour chaque CP élevée, votre personnage obtient un bonus en XP. À la fin de chaque aventure, quand le Maître du Donjon donne les XP, vous pourrez y ajouter quelques points supplémentaires. Mais si votre CP est faible, vous serez pénalisé et vous devrez retirer des XP de ceux qui vous sont donnés par le MD.

Le nombre de XP à retirer ou rajouter est indiqué dans le tableau page 36.

Classe	Scores minimum		Caractéristiques principales
Nain	Constitution	9	Force seulement
Elfe	Intelligence	9	Force + Intelligence
Petite-gens	Constitution	9	Force + Dextérité
	Dextérité	9	

EXEMPLE : si votre magicien a une Intelligence de 14, vous obtiendrez un bonus de 5 XP sur 100 gagnés en aventure. Si votre guerrier avait une Force de 5, vous n'obtiendriez que 80 XP sur les 100 que vous donnerait le MD.

3. Transfert de points de caractéristique

Il est maintenant possible de faire monter la CP d'un personnage en abaissant certaines autres caractéristiques. C'est comme si le personnage s'entraînait intensivement, aux dépens d'autres capacités. (*Par exemple* : le magicien pourrait étudier avec acharnement sa magie et négliger de prendre de l'exercice ; son Intelligence en serait améliorée, mais aux dépens de sa Force qui diminuerait alors.)

Les règles de transfert de points sont les suivantes :

1. Votre CP est la seule caractéristique qui peut être améliorée, au coût de 2 points d'une autre caractéristique pour 1 point de plus pour la CP.
2. La Constitution et le Charisme ne peuvent jamais être réduits en faveur d'une CP, ni augmentés.
3. La Dextérité ne peut être diminuée (les voleurs ou les petites-gens peuvent l'augmenter.)
4. Aucun score ne peut être réduit à moins de 9. S'il est déjà à 10 ou moins, le score ne peut donc être réduit davantage.

EXEMPLES : un elfe a une Intelligence et une Force de 12, et une Sagesse de 13. Le joueur fait baisser la Sagesse à 11 et fait monter sa Force de 1 point. Puis il réduit à nouveau sa Sagesse à 9 et fait monter son Intelligence de 1 point. L'intelligence et la Force du personnage sont donc maintenant à 13 (ce qui donne droit à un bonus de +5 % aux XP), et sa Sagesse est descendue à 9.

Un clerc avec une Force et une Sagesse de 15, fait tomber sa Force à 9 et refait monter sa Sagesse de 3 points (soit à 18, le maximum possible).

Si vous voulez transférer vos scores de caractéristique, vous devez le faire maintenant, avant de continuer plus loin dans la création de votre personnage. Les transferts ne seront plus possibles plus tard.

4. Tirez les points de vie

Les classes ont des points de vie différents. Les guerriers et les nains en auront davantage que les autres classes car ils vont plus souvent au combat. Les magiciens et les voleurs en ont le moins et devraient rester en dehors des combats. Les autres classes ont des points de vie intermédiaires et devraient donc combattre s'ils y sont forcés, mais la plupart du temps, ils devraient s'en abstenir.

Trouvez la classe de votre personnage sur la table ci-dessous et lancez le dé pour déterminer vos points de vie.

Classe	Points de Vie
Guerrier	1d8
Nain	1d8
Clerc	1d6
Elfe	1d6
Petite-gens	1d6
Magicien	1d4
Voleur	1d4

Maintenant, trouvez les ajustements de Constitution sur la table qui suit. Appliquez le bonus ou la pénalité au nombre de points de vie que vous avez obtenu. Quel que soit l'ajustement, les points de vie ne peuvent pas être réduits en-dessous de 1 ; vous en aurez au moins 1 pour chaque jet de dé.

BONUS ET PÉNALITÉS DES CARACTERISTIQUES

Score de caractéristique	Ajustement
3	Pénalité de –3
4-5	Pénalité de –2
6-8	Pénalité de –1
9-12	Pas d'ajustement
13-15	Bonus de +1
16-17	Bonus de +2
18	Bonus de +3

(Cette table sert aux ajustements de la plupart des caractéristiques ; vous y reviendrez par la suite).

Vous comprenez l'avantage d'avoir une bonne Constitution. Votre premier personnage, le guerrier, avait une Constitution de 16, soit un bonus de 2 points de vie. Ainsi, si votre personnage avait obtenu un 6 au dé pour ses points de vie, il aurait donc un total de 8. Avez-vous été blessé au point d'être réduit à 2 points de vie ? Si ce n'était grâce à votre solide Constitution, votre personnage serait *mort* ! Votre Constitution vous a donc sauvé la vie.

Chaque fois que vous obtenez un niveau d'expérience supplémentaire, vous relancerez le dé pour obtenir davantage de points de vie. N'oubliez pas d'ajouter votre ajustement de Constitution.

5. Déterminez l'argent

Votre personnage, au début de sa carrière, ne possède rien d'autre que ce qu'il porte sur lui, et un peu de monnaie qu'il a réussi à économiser au fil des ans. Il faudra taire quelques achats pour obtenir un équipement, mais d'abord il faut déterminer le montant des économies du personnage.

Lancez 3d6 (le total de 3 jets d'un dé à 6 faces), et multipliez le résultat par 10. (*Par exemple* : si vous faites 12, le total sera de 120). Ceci est le montant de vos économies en pièces d'or. Inscrivez-le au dos de votre feuille de personnage, dans la case réservée à l'argent.

6. Achat de l'équipement

Maintenant, vous pouvez acheter votre équipement pour partir en aventure. Il y a une liste complète de ce qui est disponible à l'achat, au centre de ce livret.

Il y a des restrictions au niveau de l'équipement que vous pouvez acheter, particulièrement sur les armes et les armures. Avant d'acheter, souvenez-vous de la description de votre personnage (pages 39-47). *Par exemple* : un magicien ne peut pas porter d'armure et ne peut se servir que de la dague ! Ce serait une perte d'acheter une épée et une armure quand on est magicien. Par contre, on peut dépenser son argent à acheter de l'huile, de la corde, des torches et autres objets utiles. Les voleurs doivent acheter un outillage de voleur pour pouvoir crocheter des serrures.

Écrivez sur un morceau de papier l'équipement que vous voulez acheter, et trouvez sa valeur en po (pièces d'or). Si vous n'avez pas assez d'argent, il faudra se résoudre à ne pas acheter certains objets. Une fois que vos achats sont terminés, recopiez votre équipement et ce qui vous reste d'argent au dos de votre feuille de personnage.

Prenez soin d'acheter ce qui vous sera utile ; vous pourriez par exemple oublier d'acheter de la corde, puis vous en rendre compte au beau milieu d'un donjon ! Mais si vous n'en avez pas acheté, vous n'en avez pas. Vous pouvez aussi économiser votre argent pour acheter des objets plus chers un peu plus tard. N'achetez que ce dont vous avez besoin.

7. Trouvez votre classe d'armure, votre table de combat et vos jets de protection

a. Classe d'armure

Type d'armure

Votre classe d'armure est la combinaison entre ce que vous portez comme armure et les ajustements de Dextérité. D'abord, trouvez le type d'armure que vous portez dans la table ci-dessous :

CLASSE D'ARMURE

Type d'armure	Classe d'armure
Pas d'armure	9
Cuir	7
Cotte de mailles	5
Plates	3
Bouclier	Bonus de 1*

*Si vous avez un bouclier, votre classe d'armure est améliorée de 1 point. *Par exemple* : une cotte de mailles donne une CA de 5, mais avec un bouclier, la CA passe à 4.

Ajustement de la dextérité sur la classe d'armure

Trouvez votre score de Dextérité sur la table des bonus et pénalités. Modifiez la classe d'armure par les ajustements indiqués, les « + » améliorant la CA et les « – » la pénalisant.

EXEMPLE : si vous portez une cotte de mailles et un bouclier (CA 4), et si votre Dextérité est de 15 (bonus de +1), votre CA passe à 3. Si vous avez une armure de plates et un bouclier (CA 2) mais avec une Dextérité de 5 (pénalité de –2), votre CA remonte à 4.

Souvenez-vous : plus la CA est basse, mieux le personnage est protégé. Un « – » représente une pénalité, ce qui fait en réalité remonter la CA. Le personnage serait donc plus facile à atteindre à cause d'une faible Dextérité.

Si votre CA est meilleure que « 0 », par exemple avec une armure de plates et un bouclier, et avec une Dextérité de 18, la classe d'armure passe alors à des chiffres négatifs. Dans l'exemple ci-dessus, la CA serait de –1 (« moins un »).

TABLE DE COMBAT DES PERSONNAGES

CA de la cible	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1
Résultat	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

TABLE DES AJUSTEMENTS DU CHARISME

Charisme	Ajustement de réaction	Nombre maximum de suivants	Moral des suivants
3	–2	1	4
4-5	–1	2	5
6-8	–1	3	6
9-12	0	4	7
13-15	+1	5	8
16-17	+1	6	9
18	+2	7	10

b. Table de combat

Tous les personnages qui débutent ont les mêmes chances de toucher une cible en combat. La table ne change pas tant que les personnages n'atteignent pas le 4e niveau. Vous pourrez trouver des objets et des trésors magiques qui augmenteront vos chances de toucher un adversaire, de même que les dégâts infligés.

Reportez-vous à la **table de combat des personnages** et recopiez-la au bas de votre feuille de personnage, à l'endroit approprié.

Quand vous tentez d'atteindre un monstre, lancez 1d20. Ajustez le résultat en fonction de votre Force et trouvez le total correspondant sur la ligne du bas de la table. Vous parvenez à toucher la classe d'armure indiquée au-dessus de ce total. Annoncez cette classe d'armure et le MD vous dira si vous manquez ou si vous touchez la cible. *Par exemple* : si votre total est de 15, vous direz : « Je touche CA 4 ». Si la cible est CA 4 ou plus, votre attaque fait mouche.

Si votre total ajusté est de 9 ou moins, vous manquez la cible, quelle que soit sa CA. Si vous atteignez 20 ou plus, vous touchez automatiquement la cible, à moins qu'il ne soit pas possible de la toucher, quel que soit le résultat. (Il y a effectivement des cibles qu'on ne peut pas toucher ; vous vous en rendrez compte si vous faites un 20 et que le MD vous répond que vous manquez quand même votre attaque). Les ajustements sont basés sur la Force (en fonction de la **table des bonus et pénalités**). Si vous avez un ajustement, inscrivez-le à côté de votre score de Force et n'oubliez pas de vous en servir chaque fois que vous attaquez.

c. Jet de protection

Vos jets de protection sont basés sur la classe de votre personnage et sur son niveau d'expérience. Cependant, les jets de protection ne changeront pas jusqu'au 4e niveau (ou plus pour certaines classes). Tous les jets de protection des personnages qui débutent sont fournis dans leur description.

Quand vous faites un jet de protection contre un sort, bâtonnet ou bâton, vous pouvez y appliquer vos ajustements de Sagesse. Suivant la **table des bonus et pénalités**, inscrivez l'ajustement à côté du score de Sagesse sur la feuille de personnage.

EXEMPLES : un voleur avec une Sagesse de 5 aurait besoin d'un 17 ou plus pour réussir un jet de protection contre les sorts. Un clerc avec une Sagesse de 18 n'aurait besoin que d'un 12.

8. Notez les ajustements des caractéristiques

Vous disposez maintenant de tous les ajustements à noter sur votre feuille de personnage, près des scores de caractéristiques. Les bonus et malus de Force, Sagesse, Dextérité et de Constitution ont été expliqués dans les rubriques précédentes. Vérifiez que vous ne vous soyez pas trompé sur ces ajustements.

Suivant cette table, inscrivez votre pénalité ou bonus d'intelligence. L'ajustement du Charisme est basé sur un autre tableau.

Intelligence

Un personnage d'intelligence moyenne (entre 9 et 12) parle 2 langues : le commun et celle de son alignement. Toutes ces langues se parlent, se lisent et s'écrivent sauf le langage d'alignement qui se parle seulement.

Si l'ajustement est un bonus, celui-ci indique alors le nombre de langues que le personnage peut parler (lire et écrire) en plus. Votre MD vous indiquera les langues supplémentaires qui sont disponibles.

Vous les choisirez avant de commencer la partie.

Si l'ajustement est une pénalité, le personnage éprouvera des difficultés à écrire ou même parler, suivant la table ci-dessous : les langages sont importants quand il faut s'adresser à un monstre, ou parler en privé à un autre personnage.

AJUSTEMENT D'INTELLIGENCE

Intelligence	Effets
3	Parle difficilement, ne sait ni lire ni écrire
4-5	Ne sait ni lire ni écrire le commun
6-8	Peut écrire phonétiquement des mots simples en commun
9-12	Pas d'ajustement ; il peut lire et écrire le commun
13-15	+1 langue
16-17	+2 langues
18	+3 langues

Charisme

Votre Charisme affectera les réactions des autres, qu'ils soient monstres ou personnages, mais seulement lorsque vous leur parlez. Si vous tentez d'engager des suivants (gardes du corps, assistants, etc.), votre Charisme en déterminera le nombre, le moral, et leur loyauté envers vous. Votre MD vous indiquera si des suivants sont disponibles (il en jouera le rôle lorsque vous essayerez de les engager à votre service). Trouvez votre score de Charisme sur la **table des ajustements de Charisme** et inscrivez-le sur votre feuille de personnage.

Quand vous parlez à d'autres créatures dans le jeu (monstres ou personnages) indiquez au MD votre ajustement de réaction. Si les suivants apparaissent dans le jeu, déterminez leur nombre maximum, ainsi que leur moral (il représente leur loyauté et leur courage). Vous n'aurez pas besoin d'ajuster vos jets de dés à cause du Charisme ; le MD s'en occupera.

9. Donnez un nom et un alignement à votre personnage

Noms

Votre personnage pourrait avoir un nom normal, comme « Bertrand » ou « Joël » ou bien des noms de fantaisie comme « Félonius » ou un surnom comme « Œil de Lynx ». Votre MD pourra vous conseiller à ce niveau. *Par exemple*, si votre village se trouve dans une forêt, le Maître du Donjon pourrait encourager des noms comme « Feuille d'Argent » ou « Sombrebois ».

Choisissez votre nom avec soin, car il devra représenter le personnage d'une certaine manière, ou au moins, il devra vous plaire car une fois choisi, on ne le change plus. Si vous donnez un nom ridicule à votre personnage, vous pourriez le regretter par la suite.

Alignement

Soyez certain de bien comprendre le concept d'alignement. Il en a été brièvement question lors de votre première aventure, et davantage d'explications suivront à la page 59. Choisissez donc un alignement et inscrivez-le sur votre feuille de personnage. Souvenez-vous que l'alignement représente la façon dont vous voulez jouer le personnage, et non pas la façon dont il devrait se comporter dans la réalité. Les autres joueurs n'ont pas à savoir précisément quel est votre alignement, mais ils pourront le déduire à la façon dont vous jouez votre personnage.



10. Préparez-vous à la partie

Si votre personnage peut lancer des sorts, il vous faut au préalable les choisir avant de partir à l'aventure. Les magiciens ont 1 sort au premier niveau. Les clercs n'en ont pas jusqu'au deuxième niveau. Les sorts des magiciens sont donnés aux pages 39-42 et les sorts de clercs apparaissent aux pages 26-27.

Votre personnage partira en expédition avec des compagnons, ainsi vous devriez parler un peu aux autres joueurs pour connaître leurs personnages. Avant de commencer, il vous faut comprendre comment jouer en groupe. C'est ce qui sera expliqué dans les pages qui suivent.

Les joueurs ne sont pas des personnages !

Il est important de comprendre que les personnages et les joueurs sont des personnes différentes. Plus la différence est évidente, meilleures en seront les parties. L'évidence la plus frappante en est tous les jets de dés que l'on effectue. Ils font partie de ce que l'on appelle le « mécanisme du jeu », tout comme d'autres détails : la classe d'armure, les points de vie, etc. Les personnages peuvent parler de leur santé, de leurs attaques et de leur armure, mais certainement pas de leurs points de vie ni de leurs jets de protection. Il est assez facile de voir si le joueur parle en tant que « joueur » en train d'appliquer les mécanismes de jeu, ou en tant que « personnage imaginaire ».

S'il y a un doute dans votre esprit, demandez des clarifications au MD.

Imaginons que l'un des joueurs ait un personnage Chaotique (inhabituel, mais possible). Il se comportera un peu sauvagement de temps à autre, mais le joueur devra rester calme lorsqu'il s'adresse aux autres joueurs. Si le joueur se mettait à se comporter en Chaotique, il sèmerait la confusion dans le jeu et les participants s'amuseraient moins.

Ceci peut affecter le jeu de bien des manières, surtout si un joueur *connaît* une information que le personnage ne peut pas logiquement savoir. *Par exemple*, le personnage affronte un nouveau monstre qu'il n'avait jamais rencontré avant. Le Maître du Donjon dit « Faites un jet de protection contre poison ! » À ce moment-là, tous les joueurs savent que le monstre est venimeux. Mais les meilleurs joueurs ignoreront cette information, car leurs personnages n'ont aucun moyen de le savoir. Ces personnages ne devraient pas réagir à ce qu'ils ne savent pas encore. *Par exemple* : à la fin du combat les personnages soignent leurs blessures et ils remarquent qu'elles sont noirâtres ou qu'elles brûlent comme s'il y avait un poison. (Toutes les descriptions sont imaginées par le MD).

Une question comme « Quelle heure est-il ? » peut être traitée de deux manières : en temps réel, ce qui ne demande qu'un rapide coup d'œil à sa montre, ou en temps de jeu. Le MD doit tenir compte précisément du temps qui s'écoule dans le monde des personnages lorsqu'ils partent en aventure, et généralement les joueurs en auront une idée approximative. Le MD pourrait donc répondre « Il est 7 heures réellement, mais dans le jeu, c'est le début de l'après-midi, d'après ce que les personnages peuvent estimer ! »

Une fois que les joueurs ont compris la différence entre eux-mêmes et leurs personnages, le jeu n'en devient que plus intéressant. Si un personnage a des scores de Sagesse et d'Intelligence plutôt faibles et qu'il commet des bévues, le joueur peut honnêtement répondre qu'après tout il joue le rôle de son personnage. Ainsi, les autres joueurs ne devraient pas se mettre en colère après le joueur lui même. Par contre, les personnages du jeu peuvent se sentir fort irrités par les agissements d'un personnage particulièrement stupide, mais il est important de dissocier le joueur de son personnage.

Les participants ne devraient pas se servir de tout ceci comme excuse pour mal jouer un personnage. Le MD doit vérifier que les joueurs assument le rôle de leur personnage correctement, de façon à ce que tout le monde puisse s'amuser. Dans la mesure où l'amusement dans D&D provient de l'interprétation des rôles, un personnage stupide ou faible devrait être aussi amusant à personnifier qu'un personnage très puissant ou très intelligent – si les participants jouent bien leurs rôles.

Le Maître du Donjon peut dire à n'importe quel moment du jeu « Ton personnage ne peut pas savoir ça ! » ou bien « Ce n'est pas logique qu'il pense ceci ! » Les bons joueurs éviteront facilement ce genre de problème en faisant la part de ce qu'ils savent et de ce que leurs personnages peuvent savoir.

Jeu en groupe

Préparation

Les meilleures parties de D&D se font avec 2 à 6 joueurs, plus un Maître du Donjon. Quand vous formez un groupe, chaque joueur peut choisir un personnage de ce livret. Tous les types y sont représentés et chaque personnage est prêt pour l'aventure (avec ses points de vie, ses scores de caractéristiques, etc.).

UN DES JOUEURS DOIT FAIRE OFFICE DE MAÎTRE DU DONJON

Ce dernier doit lire le LIVRET DE RÈGLES DU MAÎTRE DU DONJON avant que le groupe ne se réunisse.

Souvenez-vous que tout le monde apprendra à jouer en même temps lors de la première aventure en groupe. Le livret de règles contient des instructions méthodiques sur la façon d'enseigner à jouer, mais il faut un peu de patience. Les modules (aventures publiées séparément du jeu) ne devraient *pas* servir lors de la première partie. Il serait plus sage que le MD utilise les aventures qui sont fournies dans cet ouvrage. Elles proposent des heures de jeu en deux ou trois expéditions. Par la suite, les modules de la série « B » sont les plus indiqués pour les débutants.

Lors de votre première aventure, le MD apprendra lui aussi des nouvelles règles et il pourra les appliquer (voir règles additionnelles) à partir du moment où elles lui semblent utiles. Le MD peut créer d'autres aventures lui-même, ou bien en acheter dans les magasins de jeux. Éventuellement, les personnages atteindront le 4e niveau d'expérience et vous vous procurerez peut-être les règles complémentaires de D&D EXPERT.

Mise en place

Quand votre groupe se réunit pour jouer, tout le monde devrait amener ce qui lui est nécessaire : dés, crayons, papier, personnages et feuilles de personnages, etc. Des rafraîchissements sont souvent les bienvenus car le jeu peut durer plusieurs heures.

Les joueurs sont assis autour d'une table, le Maître du Donjon en occupant un côté, avec toutes ses informations « secrètes » sur le donjon. Le MD dissimule tous ses papiers (plans de donjons, descriptions, fiches de monstres, etc.) derrière un écran de carton pour empêcher les joueurs de les examiner.

Les joueurs doivent tous pouvoir observer la disposition de leurs figurines (ou pions) sur la table, pendant toute l'aventure. Il serait par ailleurs préférable de tenir à l'écart tout autre élément étranger au jeu, comme des boissons, papiers gras, sandwichs, livres inutiles, etc.

Pendant la partie, les joueurs peuvent se référer au livret des joueurs mais pas au livret de règles du Maître du Donjon. Tout le mystère créé par l'affrontement avec une magie ou des monstres inconnus, pourrait être gâché si l'on en apprenait les détails lors du jeu.

Si le groupe ne se compose que d'un ou deux personnages, le MD peut autoriser l'emploi de quelques suivants ou de personnages non joueur supplémentaires. Les règles sur ces derniers sont données dans le livret de règles du Maître du Donjon.

Cartographe et médiateur

Bien que tous les participants à l'aventure jouent le rôle d'un personnage, certains devront s'occuper de tâches comme la cartographie ou la médiation. L'un des joueurs sera le « cartographe » et un autre le « médiateur », indépendamment de leurs personnages.

Le **cartographe** est celui qui fait le plan des lieux visités par les personnages au cours de leurs explorations. Plusieurs joueurs peuvent faire leurs propres cartes, mais au moins l'un d'eux devra faire un plan pour tout le groupe. Tous les joueurs doivent pouvoir s'y référer. Le mieux est de la faire au crayon sur du papier millimétré, de façon à pouvoir la modifier en cas d'erreur.

La carte permet aux joueurs de se repérer dans le donjon et très souvent c'est un instrument indispensable pour aider les joueurs à mieux visualiser une description. Tôt ou tard, tous les joueurs devront apprendre à faire les plans en cours de jeu ; c'est un talent fort utile dans D&D.

Le **médiateur** est le joueur qui annonce au Maître du Donjon ce que le groupe de joueurs a décidé de faire, il doit s'assurer que tout le monde est d'accord, et savoir exactement ce que chaque personnage fait, puis retransmettre ces informations au MD (rapidement et précisément). Le médiateur ne dit pas aux joueurs ce qu'ils doivent faire, il ne fait que décrire au MD les agissements du groupe ou des personnages.

La première tâche du médiateur est de trouver « l'ordre de marche » des personnages. C'est la position de chaque personnage lorsque le groupe se déplace. Le médiateur indiquera les déplacements du groupe, comme « Nous allons vers le Nord, dans les bois », ou « Le groupe prend le couloir de droite ». Les combats sont toujours plus compliqués ; le MD s'adressera alors individuellement à chaque joueur, plutôt que de passer par le médiateur.

Il se peut que vous décidiez de jouer sans médiateur si le MD accepte de s'adresser chaque fois à tous les joueurs pour leur demander ce qu'ils font. Il faudra alors prendre des notes pour n'oublier aucun agissement. Mais généralement, le médiateur facilite le travail du MD et permet d'éviter les jeux « bruyants » où tout le monde parle en même temps.

Premières mesures

Quand tous les joueurs sont réunis, avec leurs feuilles de personnage complètes, ils devraient penser à l'aventure et à certains détails personnels concernant leur personnage.

Qui est votre personnage, et qui sont ses compagnons ? Êtes-vous déjà parti à l'aventure avec eux ? Y avez-vous des amis ou des ennemis ? Devrez-vous vous méfier de certains personnages ? À qui pouvez-vous faire confiance ?

Pourquoi partez-vous en aventure ? Les personnages vont-ils simplement explorer un donjon ou sont-ils à la recherche de quelque chose de particulier ? Devez-vous porter secours à un prisonnier, vaincre un monstre légendaire – quel est le but de l'expédition ? Les jeux sont plus amusants quand on garde à l'esprit le but de l'expédition ; si personne ne sait ce qu'il y a à faire, le groupe risque de perdre du temps à discuter.

Où allez-vous ? Vers des cavernes, un château ou un donjon ? Avez-vous tout l'équipement dont vous pensez avoir besoin ?

Quand partez-vous ? Pensez-vous explorer un donjon de nuit, lorsque davantage de créatures rôdent ? Joueurs : décidez du moment où la partie prendra fin ; les jeux peuvent souvent dépasser les limites données au départ. Ainsi, fixez une heure limite pour la fin de la partie et tenez-vous-y ! Souvenez-vous qu'il vous faudra du temps pour partager les trésors.

Que comptez-vous faire ? Recherchez-vous des monstres puissants, ou des petits ? Prendrez-vous la fuite ou ferez vous front ? De quoi le groupe est-il capable, considérant les facultés spéciales des personnages, leurs objets magiques, etc. ?

Trésor

Avant que l'aventure ne commence, les joueurs doivent décider de la manière dont les trésors seront partagés. C'est un détail qui a son importance car les personnages gagnent généralement plus de XP par les trésors qu'en tuant des monstres. Le mode de partage est laissé à la discrétion des joueurs !

Cependant, la méthode la plus courante est décrite à la page 55. Vous pouvez bien sûr mettre une méthode personnelle au point. Cependant, assurez-vous que tous les joueurs soient d'accord sur les conditions du partage, avant la partie.

Ordre de marche

Vous devriez disposer vos personnages en colonne, deux par deux ou en file indienne dans la plupart des cas. Si les joueurs se servent de figurines, le MD pourra voir par lui-même la position de chaque personnage dans le groupe. Autrement, il serait utile de noter la position de chacun sur une feuille de papier.

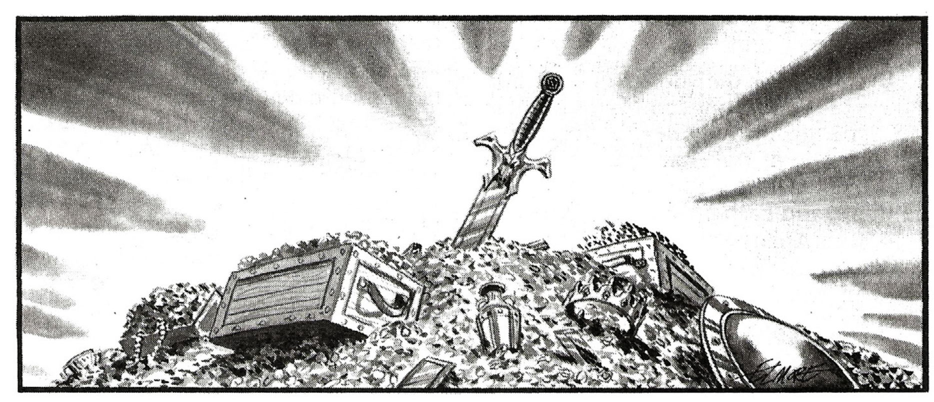
Il devrait y avoir au moins un guerrier au premier rang, car c'est là que les combats débutent le plus souvent. Un personnage de petite taille (comme un nain ou un petite-gens) devrait se trouver devant les plus grands, pour que ceux qui suivent puissent voir sans être gênés (ou lancer des sorts ou des flèches par-dessus leur tête).

Les personnages les plus faibles (magiciens et voleurs particulièrement) devraient se trouver au centre du groupe afin de bénéficier de la protection des plus forts (ceux qui ont la meilleure classe d'armure, ou plus de points de vie).

Si vous changez l'ordre de marche au cours de la partie, ne manquez pas d'en avertir le Maître du Donjon (*par exemple* si un des guerriers du premier rang est blessé). Changez la position des figurines ou le diagramme sur la feuille de papier.

Tactiques de jeu

Quand vous êtes prêts pour l'aventure, le Maître du Donjon la commencera en vous disant ce que voient les personnages. Pour les débutants, les personnages commenceront souvent à l'entrée d'un donjon ; le MD décrit alors le passage, posant des questions au médiateur lorsque plusieurs possibilités se présentent (Tournez-vous à droite ou à gauche ?). Les joueurs devraient écouter attentivement toutes les descriptions données par le Maître du Donjon, puis jouer le rôle de leur personnage en fonction des situations qui se présentent.



L'ordre de marche servira à positionner les personnages lors de leurs déplacements dans les couloirs. Dans les salles vides ou lors des combats, les personnages choisiront des positions différentes, soit pour fouiller, soit pour combattre, soit pour faire le guet. Le MD doit tenir compte de ce que fait chaque personnage, au cas où un monstre se présenterait.

Quand les personnages rencontrent une créature, les guerriers, les nains ou les petites-gens se mettent en avant et les lanceurs de sorts reculent afin d'éviter les dangers d'une attaque et pour user de leur magie librement. Les voleurs peuvent reculer ou tenter de se glisser derrière une victime potentielle (si elles ne les repèrent pas d'abord).

Prenez garde au MD sournois qui fait arriver des monstres derrière le groupe, lorsque l'attention des personnages est attirée par quelque chose d'autre. L'arrière d'un groupe ne devrait jamais rester sans défense. Les clercs peuvent faire office d'arrière-garde car ils ont une bonne classe d'armure et combattent honorablement.

Si la rencontre est inoffensive, les personnes de haut Charisme devraient se charger des discussions. S'ils sont physiquement faibles, ils devraient tout de même garder leurs distances (3 à 6 mètres le plus souvent).

Chaque fois qu'un évènement se produit, les personnages les mieux équipés pour affronter le problème avancent vers les lieux de la scène, les autres restant en retrait, dans l'ordre de marche. *Par exemple*, le voleur s'avance chaque fois que le groupe se trouve face à une porte verrouillée. Le voleur pourrait alors détecter la présence de pièges et crocheter la serrure. Une fois le travail accompli, il reprend sa place dans l'ordre de marche. Les voleurs n'*ouvrent* pas généralement pas les portes. Ils préfèrent laisser les guerriers le faire, au cas où des monstres se trouveraient de l'autre côté !

Fin de l'aventure

La fin d'une aventure arrive lorsque le groupe a épuisé ses ressources – *par exemple*, lorsque les lanceurs de sorts sont à court de sorts, ou quand plusieurs personnages sont blessés (s'ils ont perdu plus de la moitié de leurs points de vie) et qu'ils n'ont plus de moyens de se soigner.

Même quand tout a bien marché, le jeu devrait se terminer 15-30 minutes avant l'heure limite prévue. Le temps restant servira à calculer les points d'expérience et à partager les trésors.

Si les personnages sont encore dans le donjon lorsqu'ils décident de terminer l'aventure, ils devront quand même trouver un moyen d'en sortir et de retourner chez eux. Une fois à l'abri, l'aventure se termine.

Pour la plupart, les MD acceptent que les personnages fassent leurs achats dans les villes, de manière à ce qu'ils complètent leur équipement (torches, huile, etc.). Ceci se fait lors de l'aventure suivante et si les joueurs oublient de le faire, les personnages pourraient se retrouver à court de ravitaillement au beau milieu d'un donjon.

Les joueurs doivent tenir compte de l'usage de leur équipement, et le MD devrait être strict quant au ravitaillement. Cependant, tout le monde doit se souvenir que le but du jeu est de s'amuser et non de faire de la comptabilité en permanence. Le MD devrait donc faire preuve d'indulgence avec les novices.

Les personnages qui retournent chez eux s'occupent normalement de leurs affaires quotidiennes. Les MD et joueurs débutants ne jouent pas cet aspect du jeu. Les « affaires » en ville peuvent éventuellement devenir un sujet d'aventure. Si le MD possède des détails au sujet de la ville ou

du village où vivent les personnages, il pourra facilement y organiser de courtes aventures (voir D&D EXPERT). Il y a cependant moins de combats dans les villes que dans les donjons.

Partage des trésors
La quantité de trésors découverts varie suivant le MD. Il décidera aussi des XP à distribuer aux personnages à la fin des aventures.

Le partage du trésor est l'affaire des joueurs, bien que certains MD préfèrent, appliquer des règles personnelles (particulièrement dans les mondes fantastiques très détaillés). Il y a plusieurs façons de diviser des trésors, ces derniers existant sous plusieurs formes : les trésors normaux (pièces de monnaie, gemmes, bijoux) et les trésors magiques (potions, baguettes magiques, etc.).

En règle générale, les trésors ne devraient pas être basés sur la quantité de travail fournie par les différents personnages. Les guerriers sont habituellement plus actifs que les autres personnages et il se peut que les voleurs n'aient pas eu grand-chose à faire (en dépit du faible nombre de pièges, le joueur peut accentuer les détails du rôle de son personnage). Cependant, tous les personnages se sont risqués à partir en expédition et tout le monde participe à sa façon suivant les besoins ; ainsi ce n'est pas la faute du personnage si peu d'opportunités se sont présentées pour faire usage de ses talents.

Les novices devraient utiliser la méthode de partage suivante. D'autres méthodes sont données à la fin de ce livret. Mais quelle que soit la méthode, celle-ci doit être acceptée par tous les joueurs *avant* la partie pour éviter toute dispute.

Trésors magiques

Les trésors magiques sont habituellement partagés en premier, car ils peuvent affecter le partage des autres richesses.

Chaque personnage peut choisir un objet magique du trésor. L'ordre du choix est décidé par le groupe ou au hasard. Dans le dernier cas, chaque joueur lance 1d20 ; ceux qui obtiennent les scores les plus élevés choisissent en premier. Quand tous les objets magiques ont été distribués, partagez alors le trésor normal.

Trésor normal

Comptez le nombre de parts, suivant la méthode ci-dessous :

Certains objets magiques sont « permanents ». Une épée magique ne « s'use » jamais. Mais une potion ne sert qu'une fois. Elle porte donc le qualificatif d'objet magique « temporaire ».

Si chaque personnage du groupe obtient un objet permanent, divisez alors le trésor normalement, en faisant des parts égales.

Si tout le monde obtient un objet magique, mais qu'un ou plusieurs d'entre eux sont temporaires, ceux qui ont un objet permanent ne gagnent alors qu'une demi part du trésor normal.

S'il n'y a pas assez d'objets magiques pour tout le monde, ceux qui ont un objet temporaire ne touchent qu'une demi part, et ceux qui ont un objet permanent ne touchent aucune part du trésor normal. Enfin, divisez le trésor normal par le nombre total de parts suivant les instructions précédentes. Chaque personnage reçoit sa part, ou demi part ou rien, suivant la distribution des objets magiques.

Cette méthode est équilibrée, ceux qui acquièrent des objets permanents gagnant moins de richesses.

Alignement des personnages

Trois philosophies guident les actes des personnages et des monstres. Chacune d'elle est appelée **alignement**. Ces trois alignements sont : la **Loi**, le **Chaos** et la **Neutralité**. Chaque alignement possède son langage propre se composant de signes gestuels et de mots de code. Les personnages savent toujours parler leur langage d'alignement, en plus des autres langues. Si un monstre est capable de parler, il sera aussi capable de converser avec sa langue d'alignement.

Les joueurs choisissent l'alignement qui leur semble le plus approprié pour leur personnage. Ils n'ont pas à le dire aux autres joueurs (ils **doivent**, par contre, l'indiquer au MD). Les personnages Loyaux peuvent indiquer leur alignement si on leur demande. Quand il est temps de choisir son alignement, il est bon de savoir que personne ne fait confiance aux Chaotiques, même les autres Chaotiques. Ces derniers ont toujours des problèmes avec les autres personnages.

L'alignement indique la façon dont le personnage doit se comporter. Les personnages en tiendront compte plus ou moins, suivant les aptitudes des joueurs. Si le MD pense qu'un joueur ne joue pas suffisamment bien son alignement, il pourra lui demander de changer l'alignement de son personnage, ou bien pénaliser ce dernier.

La **Loi** (ou les **Loyaux**) implique que tout doit être fait suivant un certain ordre et qu'obéir à ces règles fait partie d'une vie respectable. Les créatures Loyales diront la vérité et s'intéresseront aux autres créatures vivantes. Ils tenteront de tenir leurs promesses et obéiront aux lois dans la mesure où elles sont justes.

Si le personnage doit choisir entre le bien du groupe ou le sien, il choisira en général le groupe. Parfois, des libertés individuelles doivent être sacrifiées en faveur du groupe. Les personnages et monstres Loyaux réagissent souvent d'une manière prévisible. Le comportement Loyal peut être comparé à un comportement « bienfaisant ».

Le **Chaos** (ou les **Chaotiques**) représente le contraire de la Loi. C'est l'acceptation d'une vie régie par la chance et le hasard. Tout se produit par accident et rien ne peut être prédit. Les lois sont faites pour être brisées, sans se faire prendre. Tenir ses promesses n'importe guère ; le mensonge et la tricherie sont plus utiles.

Pour un Chaotique, l'individu est plus important que le groupe. L'égocentrisme est ce qui régit la vie. Les chaotiques réagissent souvent sur des désirs impulsifs. On ne peut leur faire confiance et leur comportement est difficilement prévisible. Ils croient en la Chance. Le comportement des Chaotiques pourrait être qualifié de « malfaisant ».

La **Neutralité** (ou les **Neutres**) implique un équilibre entre la Loi et le Chaos. Il est important qu'aucun des pôles ne devienne plus puissant que l'autre, ce qui pourrait déséquilibrer le tout. L'individu est important, tout autant que le groupe ; les deux doivent travailler ensemble.

Le personnage Neutre est plus intéressé par sa survie personnelle : ce personnage ne se fie qu'à ses propres qualités plutôt qu'à la chance. Il rendra aux autres le traitement qu'on lui inflige. Un Neutre se joindra à un groupe s'il pense que cela est dans son intérêt, mais il ne sera pas particulièrement coopératif, à moins qu'il n'y ait une sorte de profit à l'être. Un comportement Neutre peut être considéré comme bienfaisant ou malfaisant (ou aucun des deux), suivant la situation.

Exemple de comportements

LA SITUATION : un groupe de personnages est attaqué par un grand nombre de monstres. La fuite est impossible à moins que les monstres ne soient ralentis.

Un personnage *Loyal* se battra pour protéger le groupe, quel que soit le danger. Le personnage ne fuira pas à moins que le groupe n'en fasse autant.

Un personnage *Neutre* se battra pour protéger le groupe tant que les dangers sont raisonnables. Si le danger devient trop grand, le personnage tentera de se sauver, même aux dépens du groupe.

Un personnage *Chaotique* pourrait éventuellement combattre les monstres, ou bien prendre la fuite. Il ne se souciera cependant pas du sort du groupe.

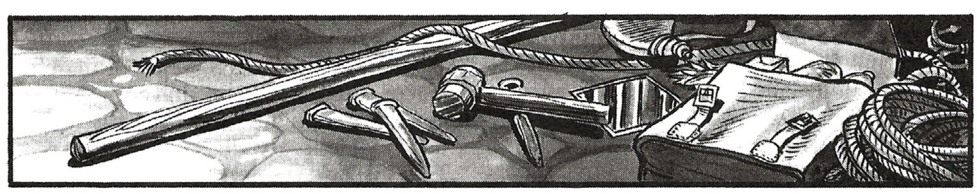
Langages d'alignement

Chaque alignement possède une langue secrète se composant de mots de passe, de codes, de signes gestuels, etc. Les personnages et les monstres comprendront toujours leur langage d'alignement. Ils sauront aussi si une créature se sert d'un autre langage d'alignement, sans pour autant le comprendre. Les langages d'alignement ne s'écrivent ni ne s'apprennent, à moins que le personnage ne change d'alignement. Dans ce cas, l'ancien langage est oublié, immédiatement remplacé par le nouveau.

Le fait de jouer l'alignement ne signifie pas que le personnage doive se comporter stupidement. Il devrait toujours se conduire en fonction de son Intelligence, à moins qu'il n'ait une raison précise de faire le contraire (comme une *malédiction*).

Règles d'aventure

Voici les détails additionnels dont vous aurez besoin à un moment donné de votre aventure.



Emploi de l'équipement

Il se peut que vous ne connaissiez pas bien l'emploi de certains objets de votre équipement. Ils peuvent servir de différentes manières :

Taquets de fer et marteau : Ils peuvent garder une porte en position ouverte, donner des prises lors d'une escalade, desceller des objets, etc.

Miroir : certaines créatures peuvent vous pétrifier d'un seul regard. Si vous vous servez de votre miroir pour regarder aux angles des couloirs ou pour observer à distance des salles vides, vous éviterez alors de mauvaises surprises.

Rations et outre de vin : ceci est la nourriture et la boisson de votre personnage. Les rations standard moisissent et sont immangeables si vous les gardez plus d'un jour dans un donjon ; prenez plutôt des rations de fer qui se conservent. Les rations standard sont plutôt faites pour les longs voyages en extérieur.

Corde : elle peut être attachée à un taquet de fer et servir à l'escalade. Elle est aussi très utile pour ligoter des prisonniers, pour tirer des portes, etc.

Aconit : cette herbe est utilisée pour lutter contre la lycanthropie. Essayez de vous en servir comme d'une arme – vous verrez ce qui se passera !

Perche de bois : un personnage muni d'une perche peut souvent éviter des pièges en sondant le sol devant lui, en bougeant des objets susceptibles d'être piégés, etc.

Temps

Le MD tient généralement compte du « temps de jeu » qui s'écoule lors des parties de D&D, en *tours* de 10 minutes. Le tour n'est pas une mesure de temps réel, mais une période imaginaire pendant laquelle les personnages peuvent effectuer un certain nombre d'actions.

Lors des rencontres et des combats, le MD tiendra plutôt compte du temps qui s'écoule en *rounds* de 10 secondes pendant lesquelles les personnages ne peuvent effectuer qu'une action – frapper une fois de son arme, lancer un sort, se déplacer dans une certaine limite, etc. Un combat dure normalement 1 minute ou deux, mais il faut néanmoins compter 1 tour de jeu car les personnages passent le reste de ce tour à se reposer, à réparer leur équipement et à s'occuper de choses habituelles.

Il serait trop long de décrire tout ce que le personnage fait dans le système de D&D. Bien des actions sont supposées d'avance et il n'est pas nécessaire de les mentionner – comme manger, se reposer, être sur ses gardes, etc. Le MD décide de la durée de chaque action.

Le temps, pour les joueurs, est appelé « temps réel » pour éviter toute confusion. Un jeu prend normalement 2-3 heures de temps réel. Le MD pourrait dire « Vous passez 1 à 2 heures à marcher, et. » ce qui ne prend que le temps (réel) de le dire. D'un autre côté, un combat de quelques minutes imaginaires peut souvent prendre jusqu'à une heure (réelle) pour le terminer.

Déplacement

Les déplacements de D&D sont exprimés en mètres par tour.

Un personnage peut se déplacer jusqu'à 36 mètres par tour dans un donjon, à moins que son équipement ne soit trop lourd et le ralentisse. Le déplacement peut ainsi être réduit jusqu'à 9 mètres par tour suivant le poids de l'équipement. Les groupes se déplacent à la vitesse du personnage le plus lent. Un personnage portant une armure lourde se déplace à demi-vitesse : soit de 18 mètres par tour.

Bien que 18 mètres par tour semblent très lent, on suppose que les personnages effectuent diverses actions en cours de route (cartographie, coups d'œil aux bifurcations douteuses, repos, etc.).

Pendant les rencontres, le déplacement est beaucoup plus rapide. Les personnages peuvent se déplacer au tiers de leur déplacement par tour, mais en 1 round, soit de 12 mètres par round en combat (ou 6 mètres en armure lourde). Il est aussi possible de prendre la fuite à une vitesse encore supérieure, jusqu'à 36 mètres par round (ou 18 mètres en armure). Cependant, il n'est possible de courir de la sorte que pendant 20 rounds (soit 5 minutes) avant d'être à bout de souffle. Si vous êtes épuisé, vous devez alors vous reposer pendant 3 tours (30 minutes).

Si vous êtes forcé de combattre alors que vous devriez plutôt vous reposer, les assaillants obtiendront un +2 pour toucher et les personnages à bout de souffle seront pénalisés de –2 pour toucher et aux dégâts (toute blessure inflige au moins 1 point de dégâts).

Perception des bruits

Vous devriez toujours faire attention aux différents bruits lorsque vous explorez un donjon ; en effet ils peuvent donner des indices sur ce qui se trouve plus loin. Pour percevoir des sons, tous les personnages du groupe doivent cesser de marcher et rester silencieux. Les armes et les armures cliquettent lors d'un déplacement, ce qui annule vos chances de percevoir des bruits.

Avertissez simplement le MD lorsque le groupe veut écouter. Il lancera les dés pour en déterminer le résultat. Lorsqu'il s'agit d'écouter aux portes, les personnages doivent y coller l'oreille, un par un. Chaque personnage ne peut tenter ceci qu'une fois. Les voleurs ont de meilleures chances de perception auditive que les autres. (Les morts-vivants ne font absolument aucun bruit, comme les squelettes, goules, etc.).

Lumière

Pour la plupart, les donjons sont sombres. Assurez-vous qu'au moins un des personnages possède un briquet à amadou (contenant de fines tiges de bois, un silex et un petit morceau de métal). Les allumettes n'existaient pas à cette époque !

Vous aurez aussi besoin d'une source de lumière avec votre briquet. La torche est ce qu'il y a de moins cher et elle brûlera pendant 6 tours (1 heure). Il n'est pas facile de l'éteindre. La lanterne vaut plus chère, mais son huile brûle pendant 24 tours (4 heures), après quoi elle doit être rechargée. Elle dispose de clapets pour masquer la lumière. La torche et la lanterne éclairent jusqu'à une distance de 9 mètres dans toutes les directions.

Si vous transportez une source de lumière (torche ou lanterne), les autres créatures vous verront probablement vous rapprocher ; ils ne seront donc pas surpris.

Souvenez-vous que vous n'avez que deux mains. Si vous portez une source lumineuse, l'autre main pourra porter une arme ou un bouclier, *mais pas les deux à la fois*.

Les nains et les elfes disposent de l'infravision, une faculté qui leur permet de voir les différences de température dans l'obscurité, jusqu'à une distance de 18 mètres. Ils peuvent donc se déplacer et combattre dans l'obscurité, mais ceci présente des risques. Ils ne pourront pas voir une oubliette dans le sol, à moins qu'elle ne soit pas de la même température que l'air ambiant. Ils risquent aussi de trébucher sur des objets qui sont à la même température que le sol, s'ils n'y prennent garde.

Portes

Vous trouverez deux sortes de portes dans un donjon : les *portes normales* et les *portes secrètes*.

Une **porte normale** est en bois et possède souvent des ferrures. Certaines ont des charnières métalliques, un anneau ou une poignée, et parfois une serrure (ou un cadenas fermé sur une chaîne, ou une serrure normale). Les portes normales peuvent être forcées ou enfoncées, sauf s'il y a une épaisse barre de bois de l'autre côté.

Pour ouvrir une porte indiquez-le simplement à votre MD. Il supposera que vous tournez la poignée ou l'anneau, ou que vous poussez doucement la porte. Si elle ne s'ouvre pas, vous pouvez alors dire au MD « J'enfonce la porte ». Votre personnage se sert alors de sa Force pour l'ouvrir ce qui peut marcher si la porte n'est que coincée (ce qui est courant dans un donjon). Si la porte ne s'ouvre toujours pas, c'est qu'elle est verrouillée, barrée ou fermée par la magie, ou encore, vous avez raté votre tentative. Essayez encore ! Cependant, si votre tentative pour forcer une porte ne marche pas du premier coup, les monstres qui se trouvent de l'autre côté ne seront pas surpris par votre arrivée.

Une **porte secrète** ne ressemble pas à une porte normale. Elle peut être une section de mur qui pivote, ou une porte normale dissimulée par une tenture, un rideau ou un meuble. Les personnages peuvent chercher des passages secrets, mais ils sont difficiles à trouver. Le MD lancera les dés pour voir si vous y parvenez, mais vous devez d'abord dire au MD quand et où vous cherchez un de ces passages.

EXEMPLE : « Je cherche les passages secrets le long du mur Est des trois salles. »

Il faut 10 minutes (1 tour) pour examiner une surface de 3 x 3 mètres pour y trouver un passage secret. Y passer moins de temps signifie un échec automatique.

Pièges

Les donjons contiennent souvent des pièges. Les vieilles ruines possèdent généralement plus de pièges que les cavernes. Le piège le plus courant est la trappe dissimulée qui s'ouvre lorsqu'on marche dessus. Le personnage tombe ensuite dans une oubliette. Il pourrait aussi y avoir quelque chose dans le puits : des pointes, de l'eau profonde ou un monstre. Soyez sur vos gardes !

Bien d'autres pièges sont possibles. Un coffre ou un trésor pourrait être recouvert de poison ; il est mortel si on le touche, mais on peut facilement le neutraliser en rinçant avec de l'eau courante. Certains poisons sont collants et ne peuvent être lavés qu'avec du vin. Un piège avec une lame peut être installé virtuellement n'importe où. Ils font des dommages capables de tuer instantanément tout personnage du premier ou du deuxième niveau d'expérience.

Les portes peuvent avoir une poignée, une serrure ou une surface piégée. De petites fléchettes peuvent se trouver dans une serrure ; elles peuvent aussi être empoisonnées avec des effets divers (paralysie, dommages, mort, etc.).

Si vous désirez chercher des pièges, dites-le au MD qui se chargera de faire les jets de dés nécessaires pour voir si vous trouvez quelque chose. Il se peut que vous n'ayez aucune chance de détecter de petits pièges comme ceux que l'on trouve sur les portes ou les serrures. Les voleurs ont un meilleur pourcentage de chance de trouver tous les genres de pièges. Les nains sont plus adroits à repérer de grands pièges (comme les oubliettes), comparativement aux autres personnages.
Il faut 10 minutes (1 tour) pour trouver un piège sur une surface restreinte – comme une salle de 6 mètres de côté, ou un couloir de 6 mètres de long. Y passer moins de temps signifie un échec total.

Monstres errants

Vous rencontrerez les monstres dans les salles, plus souvent que dans les couloirs. Le Maître du Donjon effectue des jets de dés pour savoir si les monstres s'y trouvent. Ces créatures ne possèdent guère de trésor sur elles mais elles peuvent poser de sérieux problèmes aux personnages.

Les monstres errants sont souvent déterminés suivant le type de donjon où ils doivent se trouver. *Par exemple* : les cavernes peuvent contenir des animaux sauvages. Les ruines d'un château pourraient être gardées par des squelettes.

Figurines

Pour imaginer et visualiser les actions des personnages lors de leurs explorations, les figurines sont très utiles. De nombreux types de figurines sont disponibles dans les magasins de jeux ; elles sont en métal ou en plastique et peuvent être peintes. Il existe des figurines ressemblant à vos personnages. Il existe des figurines officielles de DONJONS & DRAGONS®.

Pour représenter l'ordre de marche des personnages, disposez ces figurines sur la table de jeu. Vous pouvez aussi vous servir de papier millimétré ou simplement quadrillé pour y dessiner les salles que les personnages visitent et y placer vos figurines. Il est possible de faire ou d'acheter des surfaces de jeu permanentes recouvertes de plastique sur lesquelles on dessine les salles avec un feutre effaçable.

Déplacement à l'échelle : si vous utilisez des miniatures sur une surface de jeu, servez-vous d'une règle graduée pour déterminer les distances parcourues par les personnages. Un centimètre représente 1 mètre. Un déplacement de 18 mètres par tour représente sur la surface de jeu 18 cm. Il en est de même pour déterminer la portée des sorts ou des armes.

Règles de rencontre

Surprise

Une rencontre n'est pas le fait de rentrer dans une salle pour y voir un monstre. Par exemple, vous vous êtes peut-être glissé jusqu'à la créature (où est-ce elle qui s'est glissée jusqu'à vous ?). Vous arrivez à une bifurcation et vous êtes totalement pris de court par un monstre en embuscade – ou bien est-ce vous qui avez surpris le monstre ? Si vous êtes surpris tous les deux, vous passerez quelques secondes à vous observer.

Par exemple, retournons à notre première rencontre – avec le gobelin. Vous êtes rentré dans la salle et le gobelin s'est alors rué sur vous l'épée levée, mais vous a manqué. Vous n'avez rien pu faire avant car il vous avait surpris.

Dans cette première aventure, la surprise avait déjà été prise en compte dans le texte. Les descriptions vous indiquaient si vous ou le monstre – ou les deux – étiez surpris.

Dans une aventure en groupe, il faudra lancer les dés pour voir qui est surpris, et à quel degré. Pour chaque groupe, on lance 1d6 et les résultats sont comparés de la manière suivante :

Vous êtes surpris si vous faites un 1 ou un 2. Ceci est aussi valable pour les monstres. Si les deux groupes sont surpris, aucun des deux ne peut se déplacer ou combattre pendant ce round. La surprise mutuelle s'annule. Au round suivant, relancez le dé à 6 faces pour voir qui obtient finalement l'Initiative. Ceci est appelé : *faire un jet d'initiative*.

Si l'un des groupes surprend l'autre, ceux qui sont surpris doivent attendre le round suivant pour réagir, alors que l'autre groupe agit. Ces derniers peuvent parler, attaquer, se déplacer ou même prendre la fuite !

Si aucun des groupes n'est surpris, le MD doit toujours déterminer le groupe qui obtient l'initiative en lançant les dés.

Initiative

Quand une rencontre se produit, vous pouvez agir en premier, ou bien le monstre peut vous prendre de vitesse. Ceci s'appelle l'*initiative*. Si vous avez l'initiative, vous agirez en premier, avant le monstre.

Lors de toutes vos rencontres, il faudra lancer les dés pour déterminer qui a l'initiative. Le MD lance 1d6 pour les monstres et vous en lancez un autre pour votre groupe. N'importe quel joueur peut effectuer ce jet au nom du groupe. Le jet le plus haut donne l'initiative.

Le groupe qui obtient l'initiative peut passer le round à tenter de parler, attaquer, se déplacer (les guerriers passant à l'avant du groupe, par exemple), ou prendre la fuite. Les monstres auront droit au même choix, mais dans la plupart des cas, soit ils attaqueront, soit ils tenteront de parler. Très peu de monstres prennent la fuite avant que rien ne se soit produit.

Si un monstre possède plusieurs attaques, il pourra toutes les appliquer avant que le groupe ne réagisse, s'il avait obtenu l'initiative.

Si les différents groupes obtiennent le même score d'initiative, toutes les actions se passent **simultanément** et aucun groupe n'obtient l'initiative. Les assaillants peuvent tenter d'atteindre le monstre, mais quel que soit le résultat, le monstre pourra toujours appliquer ses différentes attaques, même s'il a été tué par les première attaques des assaillants !



Fuite et poursuite

Si un groupe décide de fuir, l'autre peut le poursuivre. Pendant toute la durée de la poursuite, le temps est compté en rounds. Les fuyards sont les « fugitifs » et ceux qui poursuivent, les « poursuivants ».

Vous pouvez échapper à un monstre si vous vous déplacez plus rapidement et si vous savez où aller – là encore, les plans sont importants. Si les monstres gagnent du terrain, vous pouvez toujours essayer de laisser tomber des objets ! Les monstres non-intelligents peuvent s'arrêter pour ramasser ce « trésor ». Dans tous les cas, il y a 50 % de chances que le monstre s'arrête ou ralentisse sa poursuite. Le MD effectuera les jets nécessaires.

ORDRE DES COMBATS
A. Chaque groupe tire l'initiative avec 1d6.
B. Le groupe ayant l'initiative agit en premier :
1. Jet de moral (monstres et PNJ seulement)
2. Déplacement (par round) comprenant les manœuvres défensives
3. Tir de projectiles (règles additionnelles) a. Choix d'une cible b. Jet pour toucher c. Dégâts des coups au but
4. Sorts a. Choix d'une cible b. Jets de protection si nécessaire c. Application des effets immédiatement
5. Combat au corps-à-corps a. Choix d'une cible b. Jets pour toucher c. Dégâts des coups au but
C. Le groupe n'ayant pas l'initiative fait de même en suivant l'ordre des actions ci-dessus
D. Le MD effectue toutes les retraites, redditions et autres résultats spéciaux

Séquence de combat

Lors d'un combat, toutes les actions ne se produisent pas en même temps. Le MD suivra l'ordre de combat pour s'assurer que tout est fait correctement. La liste est donnée ici pour votre propre usage.

Cette séquence de combat comprend plusieurs règles optionnelles. Si vous ne les appliquez pas (comme le tir de projectiles), ignorez-les simplement dans la séquence.

Répétez les procédures de A à D aussi souvent que nécessaire, jusqu'à ce que le combat prenne fin.

Les débutants ne devraient pas appliquer ces règles additionnelles avant d'avoir fait 2 ou 3 parties en groupe.

Tir de projectiles

Vous savez ce qu'il faut faire une fois votre personnage engagé en combat, mais jusqu'à présent, vous ne vous êtes servi que des épées ou des dagues. Ce sont des armes de « corps-à-corps » ou de « mêlée ». D'autres types d'armes, comme l'arc et les flèches sont traités différemment. Ce sont des « armes de jet » ou « projectiles ».

Le tir de projectiles sert lorsqu'un adversaire est trop loin pour le combat au corps-à-corps – autrement dit, au-delà de 1,50 mètres. Le tir de projectiles est affecté par la distance à laquelle se trouve la cible (*portée*). Les objets derrière lesquels se protège la cible (*protection*), la Dextérité de l'attaquant, et les ajustements de magie s'il y en a.

Tous les projectiles ne sont pas forcément des armes de jet. Les règles sur le tir de projectiles s'appliquent chaque fois qu'un personnage lance quelque chose à un monstre, comme de l'huile ou de l'eau bénite.

Les différents types de tirs de projectiles et leur portée sont donnés dans la **table des portées de projectiles**.



Le premier groupe d'armes se compose des projectiles et de l'appareil pour les lancer. Le second groupe comprend des projectiles lancés à la main.

Quand un personnage achète un de ces objets, notez la portée. *Par exemple* : Arc long / 21-42-63 m ce qui représente les distances maximales pour chaque portée.

Armes de jet projetées : on ne peut pas se servir de l'appareil qui sert à lancer le projectile directement en combat au corps-à-corps, c'est-à-dire contre des antagonistes à moins de 1,50 mètre (que ce soit pour porter des coups ou lancer des projectiles). L'arbalète est similaire à l'arc (long ou court) mis à part qu'on le tient horizontalement et que le coup est déclenché en appuyant sur la détente, ce qui libère la corde. La fronde est une poche de cuir dotée de longues ficelles : l'utilisateur les tient et met une pierre dans la poche. Il la projette ensuite en faisant tournoyer la fronde et en relâchant une corde au bon moment. La fronde est la seule arme de jet utilisable par le clerc.

Armes de jet lancées : l'épieu, la dague ou la hache de jet peuvent être maniés ou lancés. Ce sont de bonnes armes lorsque des monstres se trouvent dans les parages, car on peut combattre avec. Si ce type d'arme n'est pas lancé, on peut y appliquer les ajustements de Force plutôt que ceux de Dextérité (et les ajustements de portée et de couverture ne sont plus comptés). La dague et la hache peuvent être lancées sur un adversaire à portée. Elles tournoient dans les airs pour se planter du côté tranchant.

L'épieu est une longue tige de métal ou de bois dotée d'un bout pointu, et qui peut être lancée en ligne droite vers un adversaire. C'est l'arme de jet « lancée » qui a la meilleure portée.

Eau bénite : c'est de l'eau qui a été préparée spécialement par un clerc pour affecter les morts-vivants. N'importe quel personnage peut s'en servir. L'eau bénite est contenue dans une petite fiole de verre de manière à ce qu'elle garde ses pouvoirs. L'eau bénite inflige 1d8 points de dégâts à un mort-vivant. Pour cela elle doit l'atteindre et la fiole doit se briser. On peut la lancer (suivant les règles sur les tirs de projectiles) ou la verser sur le mort-vivant (suivant les règles de combat au corps-à-corps).

Huile : elle est conservée dans de petites flasques et on s'en sert souvent comme projectile. On peut aussi la renverser sur le sol. Dans tous les cas, l'endroit sera glissant mais sans danger jusqu'à ce qu'on y mette le feu.

Une flasque d'huile formera une flaque de 1 mètre de diamètre qui brûlera en 1 tour si on y met le feu. L'huile en flammes inflige 1d8 points de dommages par round à ceux qui tentent de la traverser. Quand on lance de l'huile sur une créature, on peut la manquer (ce qui forme une flaque d'huile à l'endroit où retombe la flasque), ou l'atteindre. Dans ce cas, elle éclabousse la victime et si on y met le feu, l'huile brûlera pendant 2 rounds au maximum.

L'huile s'embrase à partir de n'importe quelle flamme. Si on lance une torche à la créature, un jet pour toucher devra réussir, mais sur CA 10 car il s'agit simplement de la toucher. Cependant, le jet est ajusté de la manière donnée ci-dessous.

Comme avec l'eau bénite, l'huile peut servir de projectile ou bien en combat au corps-à-corps.

TABLE DES PORTÉES DE PROJECTILES

	Portée maximale en mètres		
Arme	Courte (+1)	Moyenne (0)	Longue (–1)
Arbalète légère	18	36	54
Arc court	15	30	45
Arc long	21	42	63
Épieu	6	12	18
Fronde	12	24	48
Huile ou eau bénite	3	9	15
Hache de jet ou dague	3	6	9

Ajustements de tirs de projectiles

Les règles sur les tirs de projectiles servent quand la cible se trouve à 1,50 mètre ou plus. Les règles de combat normal servent quand l'adversaire se trouve à moins de 1,50 mètre. Un tir de projectiles manquera sa cible automatiquement à moins de 1,50 mètre sauf si la cible ne peut faire le moindre mouvement.

Quand votre personnage essaie de se servir de projectiles, ajustez les jets pour toucher comme suit :

1. Dextérité
2. Portée
3. Couverture
4. Magie

1. Dextérité : elle inclut les bonus et les pénalités sur les jets pour toucher. L'ajustement peut aller de +3 à –3 suivant le score de Dextérité (voir **table des bonus et pénalités des caractéristiques**, à la page 50).

2. Portée : une arme peut être lancée aux distances indiquées par la **table des portées de projectiles**. Ceci est la portée de l'arme. *Par exemple*, il n'est pas possible de lancer un épieu au-delà de 18 mètres.

Demandez au MD la distance à laquelle se trouve la cible (en mètres). Il préférera vous donner une distance approximative plutôt qu'une distance précise, et pourrait vous demander le type d'arme que vous utilisez.

Si la distance correspond à une *courte* portée, ajoutez 1 à votre jet pour toucher. Si la distance correspond à une portée *moyenne*, il n'y a pas d'ajustement, et à *longue* portée, le tir se fait à –1. Le bonus ou le malus sont notés sur la table.

Ainsi, l'arc long peut tirer plus loin que n'importe quelle autre arme. Et la hache ou la dague ne peuvent être lancées que contre un adversaire à proximité.

3. Couverture : l'adversaire peut être plus difficile à toucher s'il se dissimule derrière un obstacle ; ceci s'appelle une **couverture**. *Par exemple* : une table ou une chaise, un tronc d'arbre ou un rocher. *Le bouclier ne sert pas de couverture*.

Si cette règle est utilisée. Le MD doit avertir les joueurs quand le monstre se protège derrière une couverture, et il appliquera les ajustements qui s'imposent. Votre personnage sera toujours conscient de la couverture dont disposent ses adversaires, mais vous, en tant que joueur, ne saurez pas forcément de combien sont les ajustements. Ils sont déterminés par le MD et vont de –1 pour une couverture partielle à –4 pour une couverture totale.

4. Magie : dans vos aventures, il existe des armes de jet magiques – flèches, carreaux d'arbalète, etc. – et leurs bonus s'ajoutent aussi à vos jets pour toucher.

Dégâts variables des armes

Jusqu'à présent, chaque fois que vous avez atteint un monstre, l'arme de votre personnage a infligé 1-6 (1d6) points de dégâts. Mais pour être plus réaliste, une dague ferait moins de dégâts qu'une épée (par exemple).

Ce système de dégâts spéciaux permet d'utiliser des armes différentes pour infliger des dégâts plus ou moins graves. Les dégâts infligés par les armes sont indiqués dans le tableau ci-dessous.

Certaines armes ne peuvent être maniées qu'à deux mains. Elles sont suivies d'un astérisque (*).

Les dommages importants infligés par une arme à deux mains sont modulés de la manière suivante : l'attaquant *ne peut pas se servir d'un bouclier* et il *perdra toujours l'initiative*, quel que soit son jet de dé. L'absence de bouclier augmente sa classe d'armure lorsqu'il combat avec cette arme (à moins bien sûr qu'il n'en ait jamais eu).

TABLE DE DÉGÂTS VARIABLES

1d4	(1-4) points de dégâts : Massue Dague Pierre de fronde Torche
1d6	(1-6) points de dégâts : Flèche (arc long ou court)* Hache de jet Masse d'armes Carreau d'arbalète* Épée courte Épieu Marteau de guerre
1d8	(1-8) points de dégâts : Épée (normale) Hache de bataille*
1d10	(1-10) points de dégâts : Arme d'hast* Épée à deux mains* (ou espadon)

*Il faut deux mains pour manier cette arme. L'attaquant ne peut se servir d'un bouclier et perd toujours l'initiative.

Manœuvres de combat

Les formes spéciales de déplacement en combat décrites ci-dessous peuvent servir à n'importe quel personnage au corps-à-corps. Les monstres peuvent aussi les appliquer. Si un joueur veut utiliser une de ces manœuvres, il doit en avertir le MD avant tout jet d'initiative.

Si le personnage se trouve aux abords d'un combat, sans y être engagé physiquement, il peut se déplacer normalement. La vitesse de déplacement varie en fonction du poids de l'équipement, suivant les règles de l'encombrement.

Un monstre ou un personnage qui effectue de telles manœuvres en combat est appelé le « défendant », son adversaire étant alors « l'attaquant ».

Retraite en combat

Si le défendant est engagé en combat, et qu'il veut faire retraite tout en continuant à se battre, le déplacement sera appelé la *retraite* en combattant.

Le défendant doit avoir la place de le faire. Dans la foule, ceux qui se trouvent derrière le défendant gêneront sa retraite, ce qui empêchera la manœuvre de réussir. S'il y a suffisamment de place, le déplacement se fera à demi-vitesse, ou moins. L'attaquant peut poursuivre le combat et le défendant peut répondre à ses attaques.

Retraite

Si un défendant veut quitter un combat à plus de la demi-vitesse de déplacement, la manœuvre sera alors une *retraite*.

L'attaquant gagne un bonus de +2 sur tous ses jets pour toucher et la CA du défendant n'inclut plus le bouclier. Le défendant ne peut pas répondre aux attaques de son poursuivant.

EXEMPLE : Gaëtan est un guerrier portant une armure de plates et un bouclier (CA 2). Il enfonce une porte et se retrouve aux prises avec une gargouille. Il sait que ce monstre ne peut être atteint qu'avec une arme magique qu'il ne possède pas. Actuellement, il est au seuil de la porte. Il fait une retraite en combattant afin de laisser le temps à ses compagnons d'arriver.

Pendant ce temps, la gargouille le blesse gravement. Il décide de prendre la fuite pour survivre, faisant donc *retraite*. La gargouille l'attaque sur CA 3 (sans bouclier) et à +2 lorsqu'il se met à courir.

Ajustement d'initiative

Quand vous débutez un combat, chaque groupe effectue un jet d'initiative. Les résultats valent pour chaque personnage ou créature des deux groupes.

Lors des combats, le MD choisira éventuellement de faire des jets d'initiative individuels, plutôt que collectifs. Dans ce cas, chaque joueur effectue un jet d'initiative séparément, en ajustant les résultats suivant sa Dextérité (voir la table ci-dessous). Le MD effectuera à son tour les jets d'initiative pour chaque monstre, en modifiant les résultats si le monstre est particulièrement lent ou rapide. La plupart des monstres n'ont pas d'ajustement dans ce type de combat. Ceux qui ne sont pas directement impliqués dans le combat devraient également effectuer un jet d'initiative avant toute action.

AJUSTEMENT DE DEXTÉRITÉ SUR L'INITIATIVE (Optionnel)

Dextérité	Ajustement d'initiative
3	–2
4-8	–1
9-12	Pas d'ajustement
13-17	+1
18	+2

Encombrement

Jusqu'à présent il n'y a pas eu de règle spécifique concernant le maximum que pourrait porter un personnage. Vous aviez la possibilité d'emporter tous les trésors découverts, quel qu'ait été leur poids.

Ceci manque de réalisme. Vos personnages pourraient alors trouver de fabuleux trésors de milliers de pièces, le tout pesant des centaines de kilos, et il est évident que les personnages ne peuvent pas les mettre dans leur poche et repartir comme si de rien n'était !

L'encombrement définit le poids que peut transporter un personnage. Plus vous transportez de poids, plus vous serez ralenti, suivant la table ci-dessous. Vous y trouverez une abréviation que vous connaissez déjà (po) et qui fait également office de mesure de poids. Quel que soit leur type (po, pc, pa), les pièces pèsent toutes dans les 50 grammes. Comme les trésors de pièces de monnaie sont les plus courants, il est plus facile d'employer l'équivalence avec les pièces d'or comme mesure de poids, plutôt que le kilogramme. Ainsi, à partir de maintenant, tous les poids seront donnés en po (ou pièces), qu'il s'agisse de matériel d'équipement, de trésors, etc.

Vitesses de déplacement ralenties

La « vitesse normale de déplacement » sert lorsque le personnage se déplace normalement dans le donjon.

La « vitesse de déplacement en rencontre » sert chaque fois que le temps est compté en rounds comme pendant un combat.

La « vitesse en courant » est appliquée lorsque l'on prend la fuite. Le temps est ici aussi compté en rounds, plutôt qu'en tours, mais le groupe devra s'arrêter pour prendre du repos (voir les déplacements, page 56).

Encombrement de base

Si un personnage ne porte pas d'armure ou simplement une armure de cuir en plus de son équipement normal, l'encombrement de base est de 300 po. Ce personnage pourra ramasser 100 po et continuer à se déplacer comme l'indique la première ligne du tableau. S'il transportait plus de trésors, il faudrait se servir des autres vitesses données dans le tableau.

Si un personnage porte une armure métallique, (comme une cotte de mailles ou une armure de plates) en plus de son équipement normal, l'encombrement de base est de 700 po. Le personnage se déplace de 27 mètres/tour et peut transporter 100 po supplémentaires sans être ralenti.

Un personnage qui porte plus de 2400 po (120 kg) ne peut pas se déplacer. Il faudra qu'il abandonne une partie de son chargement.

VITESSE SELON L'ENCOMBREMENT

Encombrement	Vitesse Normale (Mètres/tour)	Vitesse de Rencontre (Mètres/tour)	Vitesse en Courant (Mètres/tour)
Jusqu'à 400 po	36	12	36
401-800 po	27	9	27
801-1.200 po	18	6	18
1.201-1.600 po	9	3	9
1.601-2.400 po	4,5	1,5	4,5
2.401 po et plus	0	0	0

Influence de l'encombrement

Trouvez l'encombrement de base de votre personnage, suivant les explications fournies précédemment, et inscrivez-le au dos de votre feuille de personnage, dans la case « équipement ». N'oubliez pas de le modifier chaque fois que vous ramassez quelque chose. Les pierres précieuses pèsent 1 po chacune, et les autres trésors (comme les potions, les bijoux, etc.) font dans les 10 po.

Un système d'encombrement plus détaillé, comprenant le poids de chaque objet d'équipement sera donné dans D&D EXPERT. Souvenez-vous que le but du jeu est de s'amuser et non pas de passer son temps à faire de la comptabilité, ainsi, il se peut que votre MD préfère ce système initial qui est plus simple.

Contenants

Votre personnage serait incapable de transporter ne serait-ce que quelques centaines de pièces de monnaie s'il n'avait pas un sac pour les y mettre. Ces contenants sont les suivants :

Petit sac	200 po
Sac à dos	400 po
Grand sac	600 po

Mules

Les sacoches servent aussi si le MD accepte la présence de mules dans le jeu. Une sacoche contient jusqu'à 1.000 po. La mule se déplace à la même vitesse que les personnages (36 m/t) tout en transportant jusqu'à 3.000 po La mule peut supporter un chargement de 6.000 po maximum, mais elle progressera à demi-vitesse.

VITESSE DE DÉPLACEMENT DES MULES

Encombrement	Vitesse de déplacement
Jusqu'à 3.000 po	36 m/tour
3.001-6.000 po	18 m/tour
6.001 po et plus	0

Suivants

Un suivant est un personnage qui est embauché par un aventurier. C'est un PNJ (personnage non joueur) joué par le MD, depuis le moment où il est engagé par le personnage du joueur. Tous les personnages de D&D qui ne sont pas joués par des joueurs sont appelés PNJ.

Demandez à votre MD si les suivants sont permis dans ses jeux. Il n'y aura certainement pas de suivants s'il y a beaucoup de personnages de joueurs pour une aventure. Par contre, quand il n'y a que deux ou trois aventuriers, il sera utile d'avoir des suivants.

Quand vous voulez engager un suivant, suivez les procédures ci-dessous :

1. Trouvez les personnages voulant travailler pour vous.
2. Donnez-leur une description du travail, du salaire et de la durée de l'emploi
3. Certains PNJ accepteront votre offre, d'autres pas. Si vous en engagez un, achetez alors tout l'équipement dont il aura besoin.
4. Faites une feuille pour le suivant, que vous garderez avec celle de votre personnage, comportant les mêmes informations (caractéristiques, CA, points de vie, niveau, etc.).

Emploi des suivants

Quand vous préparez votre personnage pour une aventure, faites de même pour vos suivants. Vous devez acheter tout ce dont ils ont besoin.

Pendant l'aventure, dites au MD tout ce qui est dit au suivant. Ce dernier ne fera pas systématiquement tout ce que vous lui ordonnez, cependant, il obéira à toutes les instructions raisonnables. Il se peut qu'il prenne la fuite devant le danger, malgré vos ordres. Ceci est déterminé par des jets de réaction faits par le MD.

Votre suivant ne gagne pas normalement de parts sur le trésor trouvé en aventure. Quand vous engagez un suivant, assurez-vous bien que les termes de son paiement soient clairement établis. Si vous trouvez suffisamment de trésor pour en donner une partie aux suivants, leur loyauté n'en sera que meilleure. Autrement dit, un suivant bien traité affrontera de plus grands dangers avant de prendre la fuite ; il obéira à vos instructions plus souvent.

Quand le MD calcule les XP à la fin d'une aventure, le total de points est réparti entre tous les personnages. Les suivants ne touchent qu'une demi part des XP (ils représentent donc un demi personnage lors du partage).

EXEMPLE : 5 personnages et 1 suivant gagnent 550 XP. Il faudra les diviser par 5,5 (le suivant ne représentant qu'un ½ personnage). Le résultat est de 100 XP pour chaque aventurier, et 50 XP pour le suivant.

Tenez la comptabilité des XP de votre suivant, sur sa feuille de personnage. Un suivant peut avoir un bonus ou une pénalité sur ses XP, de la même manière qu'un personnage joueur (voir le livret du Maître du Donjon). Dans l'exemple ci-dessus : si la CP du suivant était de 8, il n'aurait gagné que 45 XP (pénalité de 10 %).

Votre suivant peut quitter son emploi s'il est maltraité. Sinon, il continuera à travailler pour votre personnage jusqu'à ce vous décidiez de ne plus l'employer, ou bien jusqu'à ce qu'il gagne un ou plusieurs niveaux d'expérience. *Par exemple* : si vous embauchez un suivant pour 1 mois, il partira à la fin de cette période. Mais s'il est près de gagner un niveau d'expérience, il demandera peut-être à être employé un peu plus longtemps. La décision vous appartient.

Quand le suivant cesse son emploi, rendez sa feuille de personnage au MD qui pourra éventuellement s'en servir par la suite. Il se pourrait que vous rencontriez ce personnage plus tard, lors d'une autre aventure, en d'autres lieux.

L'univers ludique de D&D

À la recherche d'autres joueurs

Les jeux de DONJONS & DRAGONS sont plus amusants en groupe. Montrez ou prêtez ce livre à un ami pour commencer une partie en groupe le plus rapidement possible. Chaque joueur peut apprendre le jeu avec les aventures en solo.

Vous trouverez certainement d'autres joueurs connaissant déjà les règles. Certains d'entre eux font déjà partie du club officiel de DONJONS & DRAGONS, appelé RPGA (ROLE PLAYING GAME ASSOCIATION™ Network)

C'est le *seul* club officiel de Donjons & Dragons ; il offre un système d'informations, des objets spéciaux, des moyens de trouver d'autres joueurs, et bien d'autres services, pour une modeste somme (inférieure au prix de ce livre !).

Il y a bien des façons de trouver d'autres joueurs. Votre magasin de jeux local possède peut-être un tableau de petites annonces où les Maîtres du Donjon demandent des joueurs. Votre lycée ou votre bibliothèque peuvent aussi connaître des joueurs ou des MD.

Personnages de haut niveau

Les donjons que vos personnages devront explorer sont souvent inventés par le MD. Cependant, il est possible d'en acheter qui sont prêts à être joués. On les appelle « Modules d'Aventures ». Ils sont publiés par TSR spécialement pour les jeux de D&D. Du fait que cet ouvrage contient les règles de Base, les modules correspondants feront partie de la série « B ».

Lorsque votre personnage atteint le 3e niveau d'expérience, vous devriez être prêt pour les règles de D&D EXPERT. Ce livre complémentaire vous propose davantage de sorts, de règles pour les personnages de Niveau 4 à 14, et tout ce qu'il faut pour améliorer le jeu. Les modules correspondants font partie de la série « X ».

Les autres modules de TSR portant des lettres différentes ne sont pas conçus pour ces règles. Ils correspondent au système de jeu DONJONS & DRAGONS, version AVANCÉE.

Autres compléments de jeu

De toute évidence, le système de jeux de DONJONS & DRAGONS offre bien d'autres choses. Il ne s'agit pas que d'un jeu, mais d'un type de loisir !

Feuilles de personnages : vous aurez besoin d'une réserve de feuilles de personnages quand vous commencerez à avoir un nombre respectable d'aventuriers ! Elles sont disponibles en blocs de 16. Prenez soin d'acheter les feuilles réservées à D&D et non pas à AD&D, car les deux existent sur le marché.

Dés : il est possible d'acheter davantage de dés dans les paquets appelés « Dragon Dice™ – Générateurs de nombres aléatoires ». Chaque paquet contient un dé de chaque type (1 dé à quatre faces, à six faces, à huit faces, etc.), plus un crayon de cire pour colorer les chiffres.

Figurines : vous pouvez aussi acheter des figurines représentant vos personnages (ou les monstres). Elles vous aideront à visualiser les scènes. Imaginez une bataille entre six ou sept personnages et une dizaine de monstres ! Il est difficile d'imaginer tout cela sans les figurines.

Si vous voulez ces figurines, choisissez celles qui sont conçues pour DONJONS & DRAGONS ou AD&D. Les autres marques n'utilisent pas les mêmes types de personnages ou de monstres. Les figurines officielles de D&D sont disponibles en plastique ou en métal.

Pour les peindre, les peintures officielles de D&D offrent les teintes et les vernis les plus réalistes, car ils ont été conçus d'après les descriptions des créatures. Vous les trouverez dans vos magasins de jeux habituels.

DONJONS & DRAGONS – version AVANCÉE, AD&D®

Le système de jeux AD&D® est différent de celui que vous possédez maintenant (D&D). Il s'agit aussi d'un jeu de rôle et d'aventures fantastiques, mais il est beaucoup plus compliqué et plus détaillé.

Il se compose actuellement de 6 livres. Dans la mesure où ses règles sont beaucoup plus complexes que celles du système de D&D, avec des méthodes spéciales pour presque toutes les situations possibles, AD&D sert souvent pour les tournois de grande envergure, où des règles précises sont nécessaires.

Souvenez-vous : vous ne jouez pas avec ces règles dans ce livret. Vous jouez les règles d'origine de DONJONS & DRAGONS !

Glossaire

Voici les définitions des termes les plus couramment employés dans les jeux de D&D®.

Alignement : comportement d'un monstre ou d'un personnage.

Caractéristique principale (CP) : caractéristique la plus importante pour une classe de personnage donnée.

Carreau : projectile d'arbalète.

Charge (magique) : énergie magique pour faire fonctionner une fois un bâtonnet.

Classe d'armure (CA) : degré de protection offert par l'armure que porte un personnage, ou par les défenses naturelles d'un monstre.

Classe de personnage : type de personnage.

Concentration : attention intense portée par un personnage sur un objet ou une action. Elle interdit toute autre action ; toute distraction brise la concentration.

Corps-à-corps (mêlée) : combat qui se déroule dans les 1,50 mètre, avec des armes de mêlée, des griffes ou des crocs.

Couverture : tout ce qui peut faire obstacle au tir de projectiles

Dé (d4, d6, d8, d10, d12, d20, d%) : type de dé à utiliser.

Dé de pourcentage (d%) : deux dés à 10 faces lancés pour obtenir un score entre 1 et 100. Le premier dé donne les unités, le second donne les dizaines.

Dé de vie (DV) : nombre et type de dés à lancer pour déterminer les points de vie d'un monstre ou d'un personnage.

Demi-humain : elfe, nain ou petite-gens.

Dégâts : dés servant à déterminer les points de vie perdus.

Donjon : lieux où s'aventurent les personnages ; souvent des ruines ou des cavernes.

Durée : durée dans le temps des effets d'un sort.

Effets : surface et sujets affectés par un sort ou une attaque.

Encombrement : effets du poids transporté par un personnage.

Évasion : fuite devant des personnages ou des monstres.

Infravision : faculté de voir dans la pénombre.

Initiative : jet de dé pour déterminer qui agit en premier.

Jet de protection : probabilité qu'un personnage échappe aux effets de certains types d'attaque (en esquivant, par chance ou volonté, etc.).

Jet pour toucher : score minimum sur 1d20 pour atteindre son adversaire.

Légende : informations destinées au MD pour décrire le donjon et ce qu'il renferme.

Maître du Donjon (MD) : joueur qui crée le donjon et les monstres.

Médiateur : joueur qui dit au MD ce que le groupe de personnages a décidé de faire.

Moral (ou bravoure) : degré de volonté pour affronter un danger ou pour prendre la fuite.

Niveau d'expérience : indication sur la puissance et les facultés d'un personnage.

Niveau de donjon : degré de danger d'un donjon. Plus le niveau est élevé, plus les monstres y seront puissants.

Niveau du monstre : indication sur la puissance d'un monstre (égale à son total de DV).

Niveau de personnage : voir niveau d'expérience.

Niveau du sort : mesure de complexité et de puissance d'un sort.

pa : pièce d'argent. 10 pa valent 1 po.

pc : pièce de cuivre. 10 pc valent 1 pa.

pe : pièce d'électrum. 2 pe valent 1 po.

Personnage joueur (PJ) : un personnage contrôlé par un joueur.

po : pièce d'or. Monnaie de base dans D&D, ou mesure de poids équivalente à 50 grammes.

Points d'expérience (XP) : récompense donnée aux personnages pour avoir survécu à une expédition.

Points de vie (pv) : dégâts qu'un personnage ou un monstre peut encaisser avant de succomber.

Porte secrète : porte dissimulée ou masquée de façon à passer inaperçue.

Portée : distance maximum que peut atteindre une attaque ou un sort.

pp : pièce de platine. Une pp vaut 5 po.

PNJ (personnage non joueur) : tout personnage joué par le MD.

Rencontre : affrontement entre monstres et personnages.

Repaire : demeure d'un monstre.

Retraite : reculer lentement en combattant.

Suivant : PNJ embauché par un aventurier.

Tir de projectiles : utilisation d'armes de jet (sur des cibles à plus de 1,50 mètre).

Vade rétro (contre morts-vivants) : faculté d'un clerc à faire fuir des morts vivants.

DONJONS & DRAGONS® Feuille de personnage

Nom du joueur:

Maître du Donjon:

Nom du Personnage:

Alignement: LOYAL

Classe: GUERRIER

Niveau: 1

Classe d'Armure

Points de vie

Croquis du Personnage ou Symbole

CARACTÉRISTIQUES

Score	Caractéristique	Ajustement
17	FORCE Pour toucher, Dégâts Ouverture des portes	+2
9	INTELLIGENCE Langues Supplémentaires	
8	SAGESSE Bonus contre les sorts ou Bâtons Magiques	-1
11	DEXTÉRITÉ Classe d'Armure, Jets de Projectiles pour Toucher	
16	CONSTITUTION Bonus ou Pénalité sur les points de vie	+2
14	CHARISME Réaction	+1

JETS DE PROTECTION :

12	POISON ou RAYON MORTEL
13	BAGUETTES MAGIQUES
14	PÉTRIFICATION ou PARALYSIE
15	SOUFFLE DE DRAGON
16	SORTS ou BÂTONS ou BÂTONNETS

LANGUES : COMMUN, LOYAL

CAPACITÉS SPÉCIALES : Sorts, compétences de voleur, de clerc, etc.

CA DE LA CIBLE :	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
SCORE POUR TOUCHER	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19

DONJONS & DRAGONS® Feuille de personnage

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

OBJETS MAGIQUES

OBJETS NORMAUX

AUTRES NOTES (comprenant les lieux explorés, les gens et monstres rencontrés)

ARGENT ET TRÉSORS

PP :
PO :
PE :
PA :
PC :

GEMMES

VALEUR TOTALE :

EXPÉRIENCE

Bonus/Malus :

Niveau suivant à :



Règles de Base

2ème PARTIE

Livret du Maître du Donjon



LIVRET DU MAÎTRE DU DONJON

Un jeu de Gary Gygax et Dave Arneson

5e Édition

Révision : Frank Mentzer
Traduction : Bruce Heard
Illustrations : Larry Elmore, Jim Holloway et Jeff Easley

Préface

Ce livret vous apprendra à gérer une partie de DONJONS ET DRAGONS®. Il ne vous expliquera pas comment jouer. Vous pouvez faire une partie de DONJONS ET DRAGONS seul ou en groupe. Si vous voulez jouer seul, faites l'aventure en solo du Livret des Joueurs.

Si vous souhaitez jouer en groupe, l'un d'entre vous devra apprendre à être Maître du Donjon (personne qui gère la partie) les autres seront les joueurs. Vous devrez connaître les règles destinées aux joueurs, avant d'apprendre celles pour Maître du Donjon. Si vous désirez n'être qu'un joueur, alors NE LISEZ PAS CE LIVRET.

Ce livret contient des informations destinées au Maître du Donjon. En tant que joueur, vous aurez moins de plaisir à jouer si vous lisez ces informations à l'avance. Une grande partie de l'attrait du jeu provient du mystère et du plaisir à découvrir les réponses au fur et à mesure du déroulement de l'aventure.

Plus tard, quand vous serez un joueur expérimenté, vous aurez peut-être envie de prendre connaissance de certains détails, ou même de devenir Maître du Donjon. Le moment venu, vous trouverez toutes les informations nécessaires, dans ce livret.

Si vous n'avez pas lu le Livret des Joueurs, vous ne serez pas à même d'assimiler le contenu de ce livret. Mais si vous avez joué l'aventure solo, achevé la lecture du Livret des Joueurs, et que vous vouliez devenir Maître du Donjon, BIENVENUE !

Distribué sur le marché du livre des États-Unis par Random House, Inc. et au Canada par Random House of Canada, ltd. Version française distribuée en France, Belgique et Suisse par Transecom S.A.

Version corrigée #3 – mars 2022 – dd-add.fr

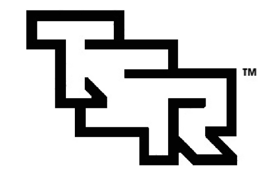


TABLE DES MATIÈRES

Introduction

Lisez ce livret dans son intégralité, d'un bout à l'autre comme pour le LIVRET DES JOUEURS. Un trésor d'informations vous y attend !

Lors de vos aventures, vous avez rencontré bien des monstres – gobelins, squelettes, et même un monstre rouilleur. Il y a des douzaines d'autres monstres décrits dans ces pages.

Vous avez découvert des trésors – pièces de tous types, pierres précieuses et une potion magique. Mais il y en a de nouveaux.

Vous avez exploré un « donjon » – une simple caverne près d'une ville. Il y a un nouveau donjon dans ce livret.

Vous apprendrez également à mettre en place toutes ces choses, à faire vos propres donjons, à diriger des parties avec vos amis et très certainement, à vous amuser encore plus que vous ne l'aviez jamais imaginé.

Termes et abréviations

Examinons les termes les plus souvent employés dans le jeu ; vous les retrouverez couramment dans ce livret.

Un personnage joué par un joueur est appelé **Personnage Joueur**, ou **PJ**. Les parties de D&D® que vous dirigerez sont en fait les histoires des personnages joueurs dans un monde fantastique. Ainsi, vous et vos amis créerez petit à petit ces histoires. Vous jouerez les rôles des **Personnages non Joueur** (**PNJ**) et des monstres.

Prenez le temps de vous familiariser avec ces termes et avec leurs abréviations :

Définitions

Alignement : qualifie le comportement d'une créature – Loyale, Neutre ou Chaotique.

Aventurier : tout personnage partant en aventure, osant affronter les monstres et les dangers dans sa quête de gloire et de fortune.

Classe : la spécialité d'un aventurier.

Personnage : toute personne imaginaire (humain, nain, elfe ou petites-gens) dans une partie de D&D.

Donjon : tout endroit où l'on trouve des monstres et des trésors (cavernes, vieilles ruines, etc.).

Groupe : un groupe d'aventuriers réunis afin de bénéficier mutuellement de leurs talents.

Homme normal : un villageois ou un citadin qui de toute évidence n'est pas un aventurier.

Jet de protection : la probabilité qu'une créature échappe aux effets d'une attaque spéciale (magie, poison, etc.).

Joueur : une personne qui joue le rôle d'un personnage dans une partie de D&D.

Maître du Donjon : la personne qui dirige une aventure de D&D, et qui joue les rôles des monstres et des PNJ.

Monstre : toute créature qui n'est pas un personnage.

Niveau : nombre indiquant la puissance d'un aventurier ou d'un sort.

Personnage non joueur : tout personnage dont le rôle est joué par le Maître du Donjon.

Trésor : tout objet de valeur, pièce de monnaie, pierre précieuse, joyau ou objet magique.

Abréviations

PJ :	personnage joueur
PNJ :	personnage non joueur (joué par le Maître du Donjon
MD :	Maître du Donjon)
Fo :	Force
In :	Intelligence
Sa :	Sagesse
Dx :	Dextérité
Co :	Constitution
Ch :	Charisme
NR :	nombre rencontré
CA :	classe d'armure
DV :	dés de vie
pv :	points de vie
d :	type de dé
D :	dégâts
DE :	déplacement
AT :	nombre d'attaques
JP :	jet de protection (classe et niveau)
CL :	clerc
M :	magicien
G :	guerrier
V :	voleur
NN :	nain
E :	elfe
PG :	petite-gens
HN :	homme normal
Mo :	moral
AL :	alignement
XP :	points d'expérience
pc :	pièce de cuivre
pa :	pièce d'argent
pe :	pièce d'électrum
po :	pièce d'or
pp :	pièce de platine

La règle la plus importante

Il y une règle qui s'appliquera à tout ce que vous ferez en tant que Maître du Donjon. C'est la règle la plus importante ! La voici :

SOYEZ IMPARTIAL

Le Maître du Donjon ne prend jamais parti. Vous jouerez les rôles des créatures rencontrées, en le faisant honnêtement et sans favoritisme pour les monstres ou les personnages. Jouez le rôle des monstres comme ils devraient normalement se comporter, ou du moins de la manière dont vous l'imagineriez.

Les joueurs ne jouent pas *contre* le MD ! Les personnages affrontent les monstres, mais tout le monde participe à un jeu pour s'amuser. Les joueurs prendront plaisir à explorer les donjons et à faire grandir la puissance de leurs personnages. Le plaisir du MD réside dans le jeu des monstres et dans l'animation des parties de D&D.

Par exemple, il n'est pas juste de changer les règles à moins que tout le monde soit d'accord. Quand vous appliquez des règles optionnelles, traitez monstres et personnages de la même manière. Ne faites pas d'exception ; tenez-vous en aux règles et soyez juste.

Le travail du Maître du Donjon

Une partie de D&D est faite d'une série de rencontres, avec d'autres actions (comme le déplacement et la résolution de problèmes) qui s'intercalent. Les dés servent souvent à déterminer des résultats quand plusieurs possibilités se présentent. Tous les jets de dés sont appelés « *mécanisme du jeu* ». D&D se compose donc surtout de jeu de rôle, de mécanismes et de stratégie.

Lors des rencontres les joueurs effectuent des jets pour toucher, des jets de dégâts et des jets de protection pour leurs personnages. Vous, le Maître du Donjon, effectuez des jets de dés similaires pour les monstres, et d'autres pour déterminer les actions des monstres (comme leurs réactions ou leur moral).

Le rôle du MD

Vous jouerez les rôles des monstres, des villageois ou des citadins, et des autres créatures que les personnages rencontreront. Les meilleurs MD peuvent jouer plusieurs rôles à la fois, comme lorsque les joueurs rencontrent un groupe de personnages, dont les rôles sont tous joués par le MD !

Cependant, ces créatures ne sont pas aussi détaillées que les personnages des joueurs et sont plus faciles à jouer. Leurs actions sont souvent déterminées par des jets de dés. Une règle s'applique à toutes les créatures, quel que soit leur type : *imaginez leurs sentiments*.

Les actions d'une créature dépendent souvent de son alignement ou de son Intelligence. *Par exemple :* un animal n'est pas très intelligent et ses réactions seront simples – affamé et hostile, neutre et désintéressé, ou amical. Des créatures plus intelligentes pourraient penser à des choses différentes ; à la nourriture, à des trésors, à leur demeure et leurs amis, et ainsi de suite.

Quand une rencontre a des chances de se produire, essayez d'imaginer ce à quoi pense la créature, ce qu'elle ressent et la manière dont elle réagira. Quand la rencontre se produira, vous lancerez souvent les dés pour déterminer les réactions de la créature. Les résultats devraient néanmoins refléter son intelligence, ses habitudes et d'autres détails appropriés.

Imaginez la façon dont réagiraient les créatures face à ces dangereux et cupides personnages que sont les aventuriers pénétrant dans leur repaire. Les monstres tenteront de survivre et de mener une existence heureuse à leur manière, et se battront souvent pour défendre leur demeure et leurs trésors.

Mais *souvenez-vous*, bien que les monstres affrontent les personnages, vous ne combattez pas personnellement les joueurs. Si vous tentez de les divertir, ils en feront autant à votre égard. Jouez les rôles des monstres, mais oubliez-les une fois qu'ils sont morts, le seul but étant de fournir de l'animation.



Réactions

Quand une rencontre se produit, vous déterminerez les actions des monstres en effectuant des jets de réaction. Les résultats servent à guider le MD dans sa façon de jouer les monstres face aux personnages.

Une créature rencontrée peut attaquer automatiquement. Les goules de votre première aventure, par exemple, attaquent systématiquement tout intrus, car leur description indique que cette attitude leur est habituelle. La plupart des monstres n'attaquent pas obligatoirement, ne manquez donc pas de lire attentivement leur description, pour déterminer leur réaction.

De nombreuses créatures peuvent être amicales ou hostiles, suivant la situation. Leurs réactions peuvent dépendre des agissements des personnages. Si un guerrier charge un gobelin sabre au clair, la créature ne pensera certainement pas que ce guerrier lui veut du bien ! Le gobelin pourrait donc attaquer à son tour, ou prendre la fuite, mais il ne tentera pas, dans ce cas, de discuter.

Très souvent, les personnages préféreront voir la première réaction du monstre avant d'agir. De la même manière, les monstres pourraient bien attendre que les personnages fassent quelque chose avant de tirer des conclusions. Quand ce type de réaction se produit, lancer 2d6 sous la réaction de la créature. Jusqu'à trois jets de ce type pourront se produire jusqu'à la fin de la rencontre.

À partir du moment où les personnages attaquent les monstres, il n'est plus nécessaire de faire de tels jets. Les monstres se défendront ou tenteront de fuir (suivant leur moral, décrit à la page 18).

Les jets de réaction sont expliqués en détail aux pages 25-26. Lisez cette section avant de commencer votre première rencontre en groupe.

Diriger le jeu

Pendant une partie de D&D, le MD laisse les joueurs prendre leurs décisions. Le MD expliquera le contexte – en décrivant ce que les personnages voient, entendent, sentent... Le MD peut se détendre et observer la progression des personnages au fur et à mesure qu'ils explorent, tracent des cartes, résolvent leurs problèmes.

Le MD traite avec les personnages d'une manière générale, plutôt qu'individuelle. Cependant, lors d'une rencontre, un changement se produit. Le MD devient plus actif, et prend davantage connaissance des actions spécifiques de chaque aventurier. Les joueurs ont un choix d'actions plus limité lorsqu'ils sont confrontés à un monstre ou un personnage non joueur. Le MD joue le rôle des créatures rencontrées et décide de leurs actions suivant celles des personnages. La vitesse de déroulement du jeu est plus lente, comme un film passé au ralenti, ce qui permet au MD de considérer les actions, round par round (séquences de 10 secondes), afin de déterminer les résultats.

Un MD expérimenté peut jouer les rôles de différents monstres à la fois. Il est difficile de le faire avec précision et impartialement. De la même manière que les joueurs devraient séparer ce qu'ils savent de ce que savent leurs personnages, le MD doit également faire une différence entre ce qu'il sait et ce que peut savoir un monstre. C'est une tâche difficile d'autant plus qu'il doit faire en sorte que le jeu se déroule d'une manière régulière et sans accroc !

Les tables suivantes peuvent être utilisées pour faciliter le déroulement régulier de la partie (ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UN TOUR), ou pendant une rencontre (ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UNE RENCONTRE), ou encore lors d'un combat (ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UN COMBAT). Vous pouvez vous concentrer sur le jeu des monstres en vous basant sur ces listes pour vous souvenir des différents mécanismes du jeu.

ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UN TOUR	
1.	*Monstre errant :* le MD lance 1d6 (vérification normale tous les 2 tours).
2.	*Actions :* le porte-parole décrit toutes les actions du groupe (déplacement, acuité auditive, exploration, etc.)
3.	*Résultats :* si–
	a. un nouveau secteur est cartographié, le MD le décrit.
	b. une rencontre se produit, passez à L'ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UNE RENCONTRE.
	c. les personnages découvrent un nouvel élément (porte secrète, objet, etc.), le MD annonce les résultats.
	d. aucune rencontre ne se produit, le tour se termine. Retournez au numéro 1

ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UNE RENCONTRE	
1.	*Monstre rencontré :* déterminé par le MD, voir page 25
2.	*Surprise :* le MD lance 1d6 pour chaque faction (monstres et personnages), voir page 58 du Livret des Joueurs.
3.	*Réactions :* si–
	a. les deux factions discutent, continuer les jets sous la réaction, la négociation, etc.
	b. une faction prend la fuite, le MD se base sur la section des fuites et poursuites (page 18).
	c. une faction attaque l'autre, continuer avec la table de l'ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UN COMBAT.

ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UN COMBAT	
1.	*Intentions :* le MD demande à chaque joueur ce qu'il a l'intention de faire pendant ce round.
2.	*Initiative :* chaque faction lance 1d6. Le groupe qui a l'initiative joue en premier.
3.	*Actions :* pour le groupe qui a l'initiative :
	a. jets sous le moral si nécessaires (page 20).
	b. déplacement (et déplacement optionnel lors des combats, voir livret des joueurs).
	c. tirs de projectiles (voir page 59 du Livret des Joueurs).
	d. sorts et objets magiques (ceux qui fonctionnent comme les baguettes magiques).
	e. combat à mains nues.
4.	*Actions :* pour le groupe qui n'a pas l'initiative (voir les procédures de « a » à « e » ci-dessus).
5.	*Résultats :* si-
	a. les monstres sont vaincus, le combat (et le tour) se termine. Reportez-vous à l'ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UN TOUR.
	b. une faction s'enfuit, l'autre peut la poursuivre. Voir fuites et poursuites (page 18).
	c. le combat continue ; reprenez toutes les sections depuis le début de ce tableau : ORDRE DES ÉVÉNEMENTS LORS D'UN COMBAT.

L'aventure qui suit est conçue pour un Maître du Donjon débutant. Ce qui doit être dit aux joueurs est indiqué, de même que le type de dé à jeter et le numéro des pages de référence.

Avant de commencer, vous devrez parcourir le restant de ce livret pour voir le genre d'informations qu'il contient. Une section, appelée **procédures et règles** (pages 16-24) fournit les détails sur la manière de maîtriser la plupart des situations. Les suivants ne sont pas nécessaires lors de cette aventure s'il y a 4 joueurs ou plus. Si vous devez en employer, assurez-vous que ce soit fait comme les règles l'indiquent (page 24). Le bilan préliminaire vous sera très utile lors de la partie.

Les monstres et les trésors sont détaillés dans d'autres sections. Cependant, pour vous éviter de vous y référer, tout ce qui concerne les monstres et les trésors trouvés dans cette aventure sera entièrement expliqué dans le texte qui suit.

Avant de commencer la partie, assurez-vous que tous les préparatifs ont été effectués, en suivant le bilan préliminaire.

BILAN PRÉLIMINAIRE	
1.	Est-ce que tous les joueurs connaissent le jeu ? Ont-ils participé à l'aventure solo du Livret des Joueurs ?
2.	Avez-vous lu ce livret jusqu'ici ? Avez-vous lu le reste du livret ?
3.	Les joueurs sont-ils au courant du « Qui, pourquoi, comment, où, quand » de l'aventure ?
4.	Les personnages sont-ils tous prêts y compris leur équipement ?
5.	Les joueurs ont-ils choisi un porte-parole et un responsable des plans ? Possèdent-ils une feuille de papier quadrillée, un crayon et une gomme pour tracer les plans ?

Si une réponse est négative, arrêtez-vous et résolvez le problème.

Lors de cette aventure vous trouverez de nombreuses sections à lire aux joueurs. Attention, car elles contiennent aussi des informations pour le Maître du Donjon.

Les paragraphes commençant par « MD » ne concernent que vous. Arrêtez-vous un instant et lisez le paragraphe pour vous-même. Il contient des détails sur la manière de diriger la rencontre qui suit, ou une nouvelle situation.

Notes sur l'aventure

Notez tous les indices et les informations au sujet du donjon sur une feuille de papier. En haut de la page, inscrivez le nom de tous les personnages, ainsi que leur classe et leur CA.

Demandez au porte-parole de préciser l'ordre de marche des personnages. Ces derniers se déplacent habituellement deux par deux ou en file indienne. Notez l'ordre de marche sous la liste des personnages, en utilisant des initiales, en indiquant le sens de la marche pour éviter toute confusion.

Le reste de la feuille servira à noter l'écoulement du temps, les détails sur les monstres rencontrés lors de l'aventure, ou tout autre commentaire qui vous semblera utile.

Quand vous serez prêt, commencez l'aventure en suivant les instructions fournies.

Aventure en groupe

Départ : lisez ce qui suit aux joueurs :

« Il y a bien des années, cette partie du royaume était gouvernée par un magicien nommé Gygar, un homme doté de fabuleux et mystérieux pouvoirs. Il dirigeait le pays depuis son château de Mistamir qui se dresse près des montagnes du Nord. Gygar mourut au terme d'un règne long et pacifique, mais il n'avait pas de successeur. Au cours des années qui suivirent, le château tomba en ruines.

Aujourd'hui les siècles de sont écoulés mais, les ruines des tours sont encore visibles, témoins des dangers, de la gloire ou de la fortune qui attend les aventuriers. Vous êtes réunis autour d'une table de l'auberge du Dragon d'Or, au centre de la ville, pour discuter de vos plans. L'auberge déborde de citadins aux visages rougis par la boisson, et d'aventuriers qui mangent, boivent et s'amusent.

Vous avez entendu ce qui se dit des ruines, de leurs monstres et de leurs trésors. Aucun de vous n'y est déjà allé, mais après une soirée de discussions, vous décidez de tenter votre chance dans les ruines du château, et vous vous préparez.

Vous savez que les citadins offrent une récompense de 1.000 po pour la capture de Bargûl, le magicien renégat. La mort d'Alina, une prêtresse locale, est la goutte qui a fait déborder le vase. Il faut supprimer cette menace une fois pour toutes ! »

MD : arrêtez-vous un instant et assurez-vous que tous les personnages sont prêts pour l'aventure. Puis continuez à lire :

« C'est le matin et vous avez pris la route du château. Il se trouve seulement à une lieue de la ville, au-delà des premières chaumières de paysans. En chemin vous voyez les fermiers occupés à la récolte. C'est un jour d'été chaud et ensoleillé, et tout semble calme.

Le propriétaire de la métairie est assis sur un chariot, observant les fermiers, et discute un moment avec vous avant que vous ne repreniez la route. Il vous dit qu'il n'a aucun problème avec des monstres et que s'il y en a dans les ruines, ils ne doivent sortir que bien rarement. Cependant, le soir, il prend bien soin de mettre ses animaux à l'abri.

Peu après, vous continuez vers les ruines. Lors de votre approche, vous remarquez que les murs sont dentelés et couverts de petites cavités. Plusieurs gros moellons sont tombés à terre et sont dispersés.

L'arche du corps-de-garde, au centre du mur frontal, est libre, les lourdes portes gisant sur le sol, complètement pourries. L'arche semble être le meilleur moyen d'accéder aux ruines. Sur la gauche s'ouvre une brèche de 3 mètres dans la muraille et cela pourrait aussi être un passage.

Vous ne voyez pas d'autre entrée ; le reste de la muraille tombe en ruines, mais aucune brèche importante n'apparaît. L'extérieur de la muraille n'a rien de particulier. Au Nord des ruines se dresse l'impressionnante falaise de la montagne.»

MD : maintenant lisez pour vous-même ce qui suit, puis continuez avec le paragraphe 1.

Information pour le MD

Trouver le numéro 1 sur la carte ; ça sera le point de départ des personnages. Ils se sont approchés des ruines par le Sud (au bas de la carte) en se dirigeant vers le Nord (haut de la carte).

Supposons que le trajet de la ville ait pris une heure, et qu'il soit maintenant 8:00 heures du matin. Inscrivez l'heure en haut de votre feuille de notes, et tenez compte du temps qui s'écoule tout au long de la partie.

Les résultats pour toucher un adversaire lors des combats qui se produiront au cours de la partie sont fournis ci-dessous.

Le premier Donjon

TABLE DE COMBAT

Dés de vie des monstres	Classe d'armure des personnages 9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
1+ à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
2+ à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
3+ à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Jet de protection	JP du monstre comme : Homme normal	Guerrier 1-3	4-6
Rayon mortel ou poison	14	12	10
Baguettes magiques	15	13	11
Paralysie ou pétrification	16	14	12
Souffle de dragon	17	15	13
Bâtonnets, bâtons ou sorts	18	16	14

1 Lisez ce qui suit :

« Le passage de la brèche continue au-delà des portes effondrées. Au moment où vous vous en approchez, vous remarquez des mouvements furtifs juste en dessous. Vous vous arrêtez, prêts à toute éventualité ».

MD : encouragez les joueurs à envoyer un de leurs personnages en avant afin d'examiner les portes. Ils devront le faire pour s'assurer que la voie est libre. S'ils s'en abstenaient, un monstre pourrait les surprendre au moment de leur progression. La rencontre suivante sert surtout à vous entraîner et à avoir un premier contact avec les joueurs.

Déterminez les personnages qui iront examiner les portes de plus près, et ceux qui feront le guet. Puis lisez ce qui suit :

« Soudain, le sol près d'une des portes bouge et un trou se forme. Il y a effectivement quelque chose sous la porte ! »

MD : si les personnages examinent la porte attentivement, choisissez un guerrier ou un nain si possible, ou désignez un personnage au hasard comme victime de l'attaque. Ne dites pas aux joueurs ce que vous êtes en train de faire ! Demandez-leur, un par un en commençant par la future victime que vous avez choisie, ce que leur personnage a l'intention de faire. Souvenez-vous de ce qu'ils disent, ou prenez des notes si vous le préférez. Puis lisez ce qui suit :

« Vous apercevez un ver monstrueux, dont la tête dépasse par un des trous de la porte. Huit longs tentacules s'agitent autour de sa gueule. Le ver ne sort pas entièrement de sa tanière, mais juste assez pour pouvoir t'attaquer » (nommez le personnage concerné).

Vous aurez besoin des détails suivants, concernant le monstre. Recopiez-les sur votre bloc-notes :

VER CHAROGNARD	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	3+1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	8
Dégâts :	paralysie
Jet de protection :	guerrier 2
Moral :	9
Points de vie :	10
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	75

Si le monstre est endormi à l'aide d'un sort de *sommeil*, lire le paragraphe 2. Si le monstre est tué, lire le paragraphe 3.

Le ver charognard se servira de ses 8 tentacules pour attaquer une seule victime, celle que vous avez choisie. Dites au joueur de lancer 1d6 pour l'initiative, alors que vous en faites autant pour le monstre. Si vous obtenez un score supérieur, lancez les dés pour les 8 attaques du ver. Si le score du joueur est le plus haut, permettez au groupe de personnages de s'approcher et d'attaquer en premier.

Tenez compte de toutes les actions des personnages, mais ne leur permettez pas d'attaquer lors de ce premier round s'ils ne se trouvaient pas tout près de la victime. Si des joueurs veulent effectuer des tirs de projectiles, dites-leur qu'ils devront faire le tour de la créature pour avoir une ligne de mire dégagée et pour éviter de tirer sur leurs propres compagnons. Ils pourront faire feu dès le début du round suivant.

Le personnage doit effectuer un jet de protection contre paralysie à chaque attaque que le ver réussit, afin d'éviter d'être paralysé. Si le personnage rate l'un de ses jets de protection, il est paralysé et vous dites alors aux autres joueurs qu'ils voient ce personnage s'écrouler soudainement, sans spécifier s'il est mort ou vivant.

Après le premier round de combat, demandez à chaque joueur ce qu'il a l'intention de faire lors du round suivant. Si la première victime est paralysée, le ver se tournera vers le personnage le plus proche. Si aucun personnage n'est à sa portée, le ver sortira de son trou et se rapprochera de sa proie.

Si plus d'un personnage est monté à l'assaut du monstre, les 8 attaques seront réparties sur les deux assaillants les plus proches. Tous ceux qui sont touchés par les tentacules doivent réussir un jet de protection pour éviter d'être paralysés.

Continuez le combat aussi longtemps que nécessaire. Les personnages devraient pouvoir tuer le monstre assez facilement. Ceux qui sont paralysés recouvreront l'usage de leurs membres au bout de 3 tours (½ heure), sans autre dommage. Les personnages pourront attendre aux abords des ruines (ou bien là où ils se trouvent actuellement) que leurs compagnons reviennent à eux, ou bien, ils pourront les traîner vers les champs (ce qui est encore plus sûr). Quelle que soit leur solution, prenez soin de comptabiliser le temps qui s'est écoulé. Le combat prend 1 tour dans son ensemble.

2 Le ver charognard est endormi par un magicien ou par un elfe. Quand il s'endort, le ver s'arrête de bouger et ses tentacules pendent mollement. N'importe quel personnage armé d'une épée ou d'une dague peut maintenant tuer le monstre d'un seul coup, sans le réveiller. Une fois que le monstre est mort, reportez vous au numéro 3.



3 Le ver charognard est mort et il s'effondre sur le sol, immobile. Lisez ce qui suit :

« Après examen de la créature, vous voyez qu'elle fait 3 mètres de long et qu'elle est dotée de plusieurs douzaines de pattes, comme un mille-pattes. Vous avez entendu parler de ce genre de monstre à la ville. Ils les appellent les vers charognards. Vous jetez un coup d'œil dans le trou et vous voyez qu'il n'y en a pas d'autres. »

MD : si le monstre est sorti pour attaquer les personnages, passez au numéro 4. Autrement, continuez avec ce qui suit :

« Vous ne voyez rien bouger, mais par contre un reflet accroche votre regard. Serait-ce un trésor ? Pour l'instant le corps de la créature bloque toujours le passage. Voulez-vous le retirer pour passer ? »

MD : l'immense porte est trop lourde pour être déplacée, et il faudrait des heures pour creuser un autre passage dans les décombres. Si les personnages coopèrent, ils pourront tirer le monstre hors du passage. Les tentacules sont inoffensives une fois que la créature est morte. Allez au numéro 4.

4 Lisez ce qui suit :

> « Une fois le monstre hors du passage, vous pouvez clairement voir un tas de pièces au fond du trou, à 2,50 mètres plus bas. Voulez-vous simplement descendre et récupérer les pièces ou bien chercher d'abord s'il n'y a pas de pièges ? »

MD : à l'avenir, il ne faudrait pas rappeler aux personnages de rechercher les pièges. Mais ceci sert à préparer les joueurs afin de les aider à comprendre ce qu'il faut faire. Dans ce cas, il n'y a pas de piège en dehors des éléments inhabituels, ce qui n'empêche pas que les personnages devraient quand même se méfier des pièges possibles.

Ils découvriront un squelette au fond du trou, en partie recouvert de trésors. Un examen plus détaillé révélera que le squelette est celui d'une créature humanoïde de petite taille, avec un crâne de chien. Il ne bouge pas ; ce sont simplement les restes d'une victime du ver charognard. Lisez ce qui suit :

> « Ceci ressemble aux restes d'une créature dont vous avez entendu parler un kobold, ils vivent plutôt comme les gobelins, mais ils font partie d'une race différente.
>
> Vous récupérez le trésor avec précautions, en mettant le tout dans des sacs afin de le partager et répartir le poids. Il y a des pièces de cuivre et d'argent, à peu près un millier de chaque, avec deux pierres précieuses (des grenats). Vous trouvez aussi un sac de cuir, presque entièrement pourri. Il aurait pu appartenir au kobold. »

MD : les grenats valent une centaine de po chacun. Si un nain les examine, il pourra en estimer la valeur ; autrement, les pierres devront passer entre les mains d'un spécialiste en ville. Le sac contient 15 pièces de cuivre et une clé de bronze. Sur votre bloc-notes, marquez le trésor trouvé, sous les caractéristiques du ver charognard.

Les personnages peuvent emporter des morceaux du ver charognard ou du kobold s'ils le désirent, mais ils n'ont aucune utilité et ne valent rien. Quand les personnages seront prêts à continuer l'aventure, continuez avec le numéro 5.

5 Lisez ce qui suit :

> « Alors que vous récupérez le trésor, vous entendez un coup sourd. L'arche du corps-de-garde s'est brusquement refermée. Bien que les deux portes principales gisent sur le sol, deux autres portes secondaires en partie pourries se sont rabattues et bloquent la sortie. Il ne reste plus que la brèche dans la muraille pour ressortir.
>
> Commencez à faire la carte des environs. Chaque case sur le papier représente 3 mètres. L'arche, maintenant bloquée, fait 12 mètres de large. Centrez-la au bas de votre plan. Le mur sur votre droite fait 39 mètres de long, celui de gauche, 30 mètres puis il est percé d'une brèche de 3 mètres et continue vers l'Ouest sur 6 mètres. Le mur Sud, comprenant l'arche, fait 100 mètres de long au total.
>
> La muraille fait dans les 15 mètres de haut, mais elle semble prête à s'écrouler. Tous ceux qui y grimperaient auraient des chances de provoquer un éboulement, risquant ainsi de se tuer ou de blesser un autre personnage. »

MD : assurez-vous que le cartographe a bien compris la topographie des lieux. Vous pouvez rajouter le chemin menant aux portes et à l'arche.

Donnez la possibilité aux personnages de choisir l'une des solutions ci-dessous. Reportez-vous ensuite au numéro indiqué par leur choix. S'ils insistent pour faire une chose qui n'est pas décrite, faites au mieux.

Examen des décombres et des moellons de la muraille	6
Examen des trous dans la muraille	7
Examen des portes de l'arche du corps-de-garde	8
Sortie par la brèche de la muraille	9

6 Lisez ce qui suit :

> « Alors que vous rôdez près des décombres, vous remarquez plusieurs moellons, provenant apparemment de la muraille. Un autre squelette de kobold est écrasé par l'un de ces blocs. Vous ne voyez pas de trésor et le moellon semble trop lourd pour être déplacé. »

MD : permettez aux personnages de choisir une solution parmi la liste des options données en 5. Il faut un tour pour examiner les blocs.

7 Lisez ce qui suit :

> « Vous vous rapprochez du mur en restant sur vos gardes pour observer les cavités dans la muraille. Vous pourrez peut-être voir ce qui se passe de l'autre côté ; malheureusement, les trous sont placés trop haut. Vous examinez les lieux avec attention et vous découvrez d'autres trous dans le mur de droite qui vous permettent de regarder. Vous voyez une grande cour intérieure et les restes du château. Les ruines sont anciennes et délabrées, mais pas autant que la muraille derrière laquelle vous vous trouvez. Il ne reste plus que le rez-de-chaussée, l'étage s'étant effondré depuis longtemps. Les décombres jonchent le sol, tout autour de l'antique construction.
>
> Vous apercevez un groupe de créatures dissimulées dans l'ombre du mur. Ce sont des kobolds ! Vous en voyez une dizaine mais l'ombre empêche de distinguer leur équipement et leur nombre exact »

MD : l'examen des cavités prend 1 tour. Encouragez les joueurs à discuter de ce qu'ils veulent faire à partir de ce moment. Alors qu'ils discutent, dites au cartographe de tracer les plans des murs extérieurs, puis lisez ce qui suit :

> « La muraille extérieure fait 3 mètres d'épaisseur. Un passage serpente entre les décombres, à partir de l'arche jusqu'aux portes du château, à 27 mètres vers le Nord. Les portes font 6 mètres de large. Les parois du château s'étendent sur 24 mètres à droite et à gauche de l'entrée. Les murs latéraux font 30 mètres et atteignent l'escarpement de la montagne. »

MD : si le groupe décide de passer par la brèche de la muraille, lisez le numéro 10. S'ils vont vers les portes de l'arche, lisez le 8. Les personnages mettront 1 tour à discuter et à se déplacer.

8 MD : le groupe décide d'aller aux portes de l'arche. Les personnages pourront essayer de les ouvrir, mais en vain. Ils choisiront une option parmi celles du paragraphe 5.

9 MD : si les personnages n'ont pas regardé par les trous des murs, lancez 1d6. Si le résultat est 1-3, les kobolds surprendront le groupe. Lors du combat, chaque kobold pourra lancer 1 projectile avant que le groupe ne puisse réagir. Si le résultat est 1-4, les kobolds ne feront qu'attaquer sans lancer de projectiles. Lisez le 10.

10 MD : les kobolds de la cour sont des gardes. Ils ont ordre de ne laisser entrer personne. En voyant les personnages, ils ont fermé les portes et les maintiendront dans cette position si le groupe tente de les forcer.

Ce sont les kobolds les plus grands de la tribu ; ils ont donc tous 4 points de vie. Ils sont armés d'arcs courts et de flèches, ainsi que d'une épée courte chacun. Ils ont tous deux carquois avec 20 flèches,

ainsi vous n'aurez pas besoin de tenir une comptabilité du nombre de flèches lancées. Une flèche touchant un adversaire provoque 1-6 points de dégâts, mais leurs épées ne font que 1-4 points de dégâts. Basez-vous sur la ligne « jusqu'à 1 dé de vie » de la Table de combat (les kobolds n'ayant que ½ dé de vie). Chaque kobold transporte une bourse de cuir contenant 3-18 pc, mais sans autre trésor.

Un sort de *sommeil* lancé sur les kobolds les endormira tous automatiquement (indifféremment de ce qui se passe à ce moment-là). Lisez ensuite le numéro 16.

Lisez ce qui suit aux joueurs :

> « Quand les kobolds se mettent à lancer des flèches, vous avez la possibilité de vous mettre à couvert derrière de gros moellons de la cour. Que décidez-vous de faire : lancer des projectiles, vous déplacer, ou autre chose ? »

MD : prenez connaissance de ce que font les personnages, chacun à leur tour. S'ils veulent discuter de la situation, les rounds continueront de s'écouler et les kobolds maintiendront le tir de flèches. Pour chaque minute de discussion des joueurs, comptez 1 round de temps imaginaire pendant lequel chaque kobold pourra lancer une flèche. Une fraction de minute compte pour 1 round complet. Les personnages devraient se mettre à l'abri avant de discuter ; vous pouvez le leur rappeler. Les tirs de projectiles serviront d'exemple dans cette rencontre. Les kobolds commencent à tirer lorsque les personnages arrivent par la brèche. Le combat pourra avoir différentes conséquences :

a. Les personnages répondent également avec des flèches et ne s'approchent pas des kobolds. Certains personnages pourront se mettre à l'abri derrière des moellons. Dans ce cas, lisez le numéro 12.
b. Un ou plusieurs personnages s'approchent des kobolds et essuient un tir de flèches soutenu. Lire le paragraphe 13.
c. Un personnage s'approche avec précautions des kobolds, en se servant des moellons comme couverture. Lire le 14.
d. Un ou plusieurs personnages restent dans la brèche afin d'attirer l'attention des kobolds, alors que leurs compagnons les contournent. Dans ce cas, les kobolds seront occupés à tirer sur les personnages et le groupe pourrait arriver à pénétrer dans la cour. Lire le numéro 15.
e. Le groupe rebrousse chemin et contourne la muraille pour aller à l'arche. Il ne pourra toujours pas entrer de cette manière et devra donc retourner à la brèche (ou à la maison !).

KOBOLDS	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	½
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 épée ou 1 flèche (Portée 15/30/45 m)
Dégâts :	1-4 ou 1-6
Jet de protection :	homme normal
Moral :	6
Points de vie :	4 chacun
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	5 chacun

11 **MD :** le groupe attaque les kobolds au corps-à-corps. Si possible, chaque monstre attaquera un personnage. Vous pouvez choisir les adversaires, ou les tirer au hasard.

Au début de chaque round de combat, n'oubliez pas de demander à chaque joueur ce qu'il a l'intention de faire. Faites-leur effectuer des jets d'initiative, puis menez les combats.

Quand le premier kobold est tué, lancez 2d6 pour vérifier le moral des autres. Si le résultat est de 5 ou moins, les kobolds tenteront de s'enfuir vers les ruines du château. Ils ne sont pas très rapides et pourront être interceptés par n'importe quel personnage dépourvu d'armure métallique. Si l'un des kobolds est attrapé, tous les autres feront demi-tour et combattront à mort.

Si tous les kobolds sont morts ou se sont échappés, la rencontre se termine. Arrêtez de comptabiliser le temps qui s'écoule en rounds. La totalité de la bataille prend un seul tour. Lisez ensuite le numéro 18.

12 **MD :** un ou plusieurs personnages tirent des flèches sur les kobolds. Ils se trouvent à 33 mètres. Pour un arc court, la portée est longue et les jets pour toucher se feront à –1. Les kobolds sont trop loin pour une fronde, ou des armes lancées à la main. Dites aux joueurs de tenir compte des flèches ou carreaux que leurs personnages tirent. S'ils tombent à court de munitions, ils ne pourront plus tirer.

Les kobolds sont à couvert et les personnages peuvent en faire autant. Les kobolds tireront leurs flèches sur les personnages qui possèdent des armes de jet. Les jets pour toucher un adversaire à couvert avec des projectiles se font à –4. Ainsi, les kobolds devront obtenir un 20 pour toucher un personnage en armure de plates (dans la mesure ou un 20 touche toujours, à moins que la cible soit hors de portée). Les personnages devront obtenir un 16 pour toucher (plutôt qu'un 12 pour une CA de 7).

Les kobolds continueront de tirer leurs flèches jusqu'à ce qu'ils soient tous morts. Quand il ne restera plus que 3 kobolds (ou moins), ils prendront la fuite vers les ruines du château. Les personnages pourront encore tirer deux fois chacun avant que les kobolds arrivent à destination. Les fuyards ne bénéficieront plus de la couverture et auront donc un CA de 7. Les personnages sont trop loin pour les intercepter. Les survivants qui atteindront le château entreront et refermeront la porte derrière eux. Après l'avoir verrouillée, ils descendront au donjon niveau 2.

13 **MD :** la portée des arcs des kobolds est de 15 / 30 / 45 m. La distance qui les sépare des personnages est de 31 à 45 mètres, ce qui correspond à un tir à longue portée. Les jets pour toucher sont donc réduits de –1. À une portée de 15 mètres, les arcs bénéficient d'un +1 pour toucher. Entre 16 et 30 mètres, les scores ne sont pas modifiés (portée moyenne).

Vous devez tenir compte avec précision de la place de chaque personnage lors de cette rencontre. Pendant le déplacement des personnages, la portée des tirs changera. Les personnages en armure métallique se déplacent de 6 mètres par round ; ceux qui portent une armure de cuir avancent de 9 mètres, les autres de 12 mètres par round.

Quand le groupe pénètre dans la cour pour la première fois, les kobolds sont à l'abri derrière des décombres, près du chemin menant au château. Ils se trouvent à 33 mètres des personnages ; ainsi leurs jets de flèches se feront à longue portée (–1 sur les jets pour toucher). Ces attaques pourront viser des personnages précis ou choisis au hasard.

Pendant le premier round de déplacement, les personnages se rapprochent jusqu'à une portée moyenne (pas d'ajustement). Les tirs de projectiles visent de préférence ceux qui s'approchent. Les kobolds ignoreront ceux qui se mettent à couvert.

Tenez compte précisément du temps qui s'écoule et de la position de chaque personnage. N'oubliez pas de déterminer l'ini-

tiative au début de chaque combat pour voir si les personnages se déplacent avant le tir de flèches ou après.

Quand un des personnages arrive à 6 mètres des kobolds, ces derniers lâchent leurs arcs et dégainent leurs épées courtes. Ils attaquent immédiatement ; lire le numéro 11.

14 Lisez ce qui suit :

> « Vous voyez que la pluie de flèches est dangereuse et vous vous approchez avec précautions, en vous abritant derrière les décombres. »

MD : de cette manière, les personnages seront considérés à couvert, mais ils ne pourront se déplacer qu'à demi-vitesse. Tenez compte de la position de chaque personnage, de round en round. Les tirs des kobolds sur les personnages qui s'approchent de cette façon sont pénalisés de –2. Lisez le paragraphe 13 qui concerne le tir de projectiles, mais souvenez-vous :

a. Les personnages se déplacent à demi-vitesse et

b. les kobolds tirent à –2.

15 Lisez ce qui suit :

> « Vous décidez de vous séparer. L'un d'entre vous reste à la brèche de la muraille, afin d'attirer l'attention des kobolds, alors que les autres retournent à l'arche du corps-de-garde. »

MD : en dehors de l'emploi du sort de *sommeil*, ceci est la meilleure tactique. Les kobolds continueront de tirer sur le personnage de la brèche.

N'oubliez pas de compter le temps qui s'écoule ! Un personnage en armure de métal (se déplaçant de 6 mètres par round) mettra 6 rounds pour atteindre les portes. Pendant ce temps, les kobolds continuent de faire feu sur le personnage de la brèche. Si personne ne leur tire dessus, 3 kobolds retourneront à la porte pour la tenir.

Quand les personnages essaient de forcer les portes, lancez 1d6. Modifiez le résultat de la manière indiquée ci-dessous :

Retirez 1 car les portes sont fermées.

Ajoutez l'ajustement de Force pour le personnage le plus fort enfonçant la porte (+1 pour une Force de 13-15, etc.).

Ajoutez 1 pour chaque personnage aidant à enfoncer la porte, quel que soit le score de Force (+1 pour deux personnages, +2 pour 3 personnages, etc.).

Soustraire 3 si les trois kobolds retiennent la porte.

Si le score du groupe est de 5 ou 6, les portes sont enfoncées. Si le résultat est de 4 ou moins, les portes restent fermées. Les personnages peuvent essayer d'enfoncer les portes une fois par round.

Si les portes sont forcées, les personnages pourront s'introduire dans la cour alors que les kobolds dégainent leurs épées. Aucun des antagonistes n'a droit à une attaque « gratuite ». Reportez-vous au numéro 11 pour le combat au corps-à-corps.

16 Lisez ce qui suit :

> « Une fois votre sort de *sommeil* lancé, vous voyez tous les kobolds s'arrêter, puis s'effondrer à terre. »

MD : vous pouvez cesser de compter le temps en rounds, le combat étant terminé. Les personnages peuvent s'approcher des kobolds ou faire ce qu'ils désirent.

Ils pourront tuer tous les kobolds facilement. Cependant, s'ils gardent des prisonniers en les attachant avec des cordes, lisez le 17. Autrement, reportez-vous au numéro 18.

17 Lisez ce qui suit :

> « Vous attachez le kobold et vous le gardez prisonnier. Voulez-vous le réveiller et lui parler ? »

MD : si les joueurs ne réveillent pas le kobold, lisez le 18. Dans le cas contraire, continuez :

> « Le kobold se réveille et regarde autour de lui, apparemment pris de panique. Il tente de se débattre et se rend compte qu'il est solidement attaché. Il vous demande d'une étrange voix grondante, comme celle d'un chien, « Que voulez-vous ? »

MD : jouez le rôle du kobold prisonnier. Il ne révélera rien du reste du donjon, sauf qu'il est l'un des gardes placés là pour empêcher quiconque de passer le corps-de-garde.

Le kobold proposera de l'argent si les personnages le laissent partir (de même que tous les autres kobolds survivants). Il demande à être détaché pour qu'il vous montre où se trouve le trésor. Si les personnages le détachent, il s'enfuira immédiatement vers les ruines du château et les personnages perdront sa trace ! Si les personnages insistent pour le garder attaché au bout d'une corde, il les guidera vers un tas de décombres et se mettra à creuser. Peu après il retirera une boîte de fer qui n'est pas verrouillée. Elle contient 100 po et une pierre noire (onyx de 50 po).

Si les personnages décident de tuer le kobold après avoir obtenu le trésor, les personnages Loyaux devront tenir leur parole et relâcher le kobold. S'ils sont relâchés, les kobolds s'en iront sans combattre, pour se cacher dans les montagnes. Une fois tous les kobolds partis, lisez le 18.

18 Lisez ce qui suit :

> « Vous récupérez le trésor des kobolds et vous trouvez un total de 80 pc dans leurs sacs. Vous trouvez aussi 8 carquois de 10 flèches chacun. Leurs épées courtes sont de très mauvaise qualité et ne valent rien. »

MD : arrêtez maintenant le jeu. Rappelez aux joueurs les différentes options offertes au paragraphe 10. Vous pouvez leur lire chaque section, ou bien les jouer toutes comme si elles s'étaient effectivement produites ! Dans ce cas, considérez les comme un exercice de pratique seulement. Prenez soin de noter les points de vie et l'équipement restant maintenant à chaque personnage.

Quand vous êtes prêts, continuez la partie et lisez la section 19.

19 MD : pour diriger le reste de l'aventure, servez-vous des données suivantes décrivant le donjon. Souvenez-vous de la position du groupe sur la carte. Quand il s'approche d'un endroit numéroté, lisez aux joueurs la description correspondante. Tenez compte du temps qui s'écoule. La vitesse de déplacement du groupe en 1 tour est égale à celle du personnage le plus lent du groupe (probablement 18 mètres par tour).

Servez-vous des tables des évènements pour être sûr de diriger chaque tour de jeu ou chaque rencontre convenablement. Si vous avez des problèmes, rappelez aux joueurs que vous êtes encore en train d'apprendre le système de jeu ; trouvez les explications concernant les problèmes rencontrés et lisez-les.

Donjon niveau 1

Notes pour le MD

Le premier niveau de ce donjon peut servir pour deux ou trois parties. Il a été conçu suivant les directives des pages 53-56. Les trésors ont été placés en fonction des fréquences données. Au total, ⅓ des salles sont vides, ⅓ sont occupées par des monstres, ⅙ sont piégées et ⅙ sont « spéciales ».

Une salle (27) contient de dangereux monstres et une situation difficile pour les

personnages. Des joueurs débutants ne devraient pas y faire pénétrer leurs personnages (et un MD inexpérimenté ne devrait pas tenter de diriger cette rencontre). Les portes sont verrouillées de telle manière que les personnages de premier niveau ne pourront pas entrer dans cette salle. Ils ne pourront le faire, qu'au deuxième niveau d'expérience.

Vous serez chargé de remplir le deuxième niveau de donjon. Une carte est fournie avec une liste de monstres possibles. Il n'y a pas de monstres errants au niveau 1, mais par contre il pourrait y en avoir occasionnellement dès le deuxième ou troisième niveau du donjon. Vous créerez le troisième niveau dans son ensemble, si vous le désirez.

Les personnages devraient avoir la possibilité de quitter le donjon quand ils le veulent, lorsqu'ils ont besoin de repos ou de soins. Dans la mesure où le donjon se trouve près de leur ville de départ, ils pourront éviter de passer la nuit dans les environs des ruines. D'autres donjons pourraient se trouver tellement loin de la ville de départ qu'un voyage de retour pour se reposer ne serait que temps perdu. Un bref séjour dans une chambre d'auberge inoccupée permettra aux lanceurs de sorts de récupérer leurs pouvoirs, de façon à soigner les personnages les plus mal en point dès le matin. Un donjon peut ainsi être facilement exploré jusqu'à ce que le trésor principal ait été découvert.

Les caractéristiques principales de ce donjon (vous pouvez les indiquer aux joueurs) sont les suivantes :

Les murs, plafonds et sols sont en pierre.

Tous les murs font 3 mètres de haut (à l'intérieur).

Tous les secteurs sont dans la pénombre ; les personnages devront donc avoir des sources de lumière avec eux.

La description de toutes les salles doit se faire dans l'ordre suivant :

1. taille, mesurée Nord/Sud, puis Est/Ouest
2. sorties
3. contenu

Description des rencontres : donjon niveau 1

20 Entrée :

Le chemin passant entre les décombres va de l'arche du corps-de-garde jusqu'aux portes du château. Les murs de cette ruine sont encore solides, et il n'y a qu'une seule entrée. Les portes ne sont pas verrouillées et s'ouvriront facilement. Si on escalade les murs d'enceinte, il sera évident que le rez-de-chaussée est encore intact, mais que les étages supérieurs se sont effondrés. Il n'en reste plus que des décombres dans la cour intérieure.

Quand on ouvre les portes du château, il est possible de voir la première salle. Lisez ce qui suit aux joueurs :

> « Les portes de 6 mètres de large s'ouvrent vers l'intérieur et vous voyez une salle vide de 9 x 12 mètres. Un passage s'ouvre au centre des mur Est et Ouest ; les portes n'y sont plus. Au mur Nord se trouve une porte normale. La salle est jonchée de débris et de détritus en quantité insuffisante pour dissimuler une créature. »

MD : cette première salle est éclairée par la lumière du jour mais les autres salles sont sombres. Demandez aux personnages quelles sont leurs sources d'éclairage, et notez ceux qui ont des torches et ceux qui ont des lanternes. Il n'est pas nécessaire que chacun ait une source de lumière.

Le groupe devrait explorer cette salle avant de continuer. Il n'y a cependant rien de valeur à y trouver.

Le groupe peut décider d'aller vers le Nord, à la porte suivante, ou à l'Ouest vers la salle 22, ou à l'Est vers la salle 24.

21 Mauvaise direction :

MD : ne lisez pas ce qui suit aux joueurs. Quand les personnages s'approchent d'un secteur numéroté, reportez-vous à la description correspondante dans la légende des rencontres et servez-vous des informations données. Il n'y a pas de numéro 21 sur la carte. Étudiez-la attentivement, notez la position du groupe et reportez-vous au numéro indiqué.

22 Salle Ouest :

Cette salle de 9 x 9 mètres possède deux sorties aux murs Est et Ouest. Elle contient les restes de trois chaises et de deux petites tables. Au centre du mur Nord s'ouvre une cheminée.

Si les personnages examinent la salle en détail, ils trouveront 3 vieilles petites cuillers en argent, valant 10 pièces d'argent chacune, et un sac de petits pois desséchés.

S'ils fouillent l'âtre, ils verront que la cheminée est bouchée par des rondins de bois. S'ils examinent l'intérieur du conduit, lisez ce qui suit :

> « Vous regardez le conduit de la cheminée en donnant des petits coups sur les parois pour voir si rien n'y est dissimulé. Vous recevez une pluie de suie sur la tête et une forme noire sort de la cheminée en volant. »

CHAUVE-SOURIS GÉANTE	
Classe d'armure :	3
Dés de vie :	2
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	1d4
Jet de protection :	guerrier 1
Moral :	8
Points de vie :	9
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	20

La vitesse de déplacement correspond au vol de la créature. La chauve-souris sort et attaque les intrus qui l'ont dérangée. Si la chauve-souris est touchée, lancez 2d6 sous le moral ; si le résultat est de 7 ou moins, elle s'enfuira par l'ouverture Ouest pour se poser sur le coffre de la salle 28. Si le score est de 8 ou plus, la chauves-souris combattra à mort.

Dans la suie renversée par la créature se trouve une pierre précieuse noire, un onyx, valant 50 po. Les personnages ne la verront pas à moins qu'ils fouillent la suie.

23 Couloir :

Cette salle de 9 x 6 mètres possède deux ouvertures (sans porte) dans les murs Est et Ouest. Des portes normales faites de bois plein se trouvent au centre des murs Nord et Sud. La salle est jonchée de détritus, sans autre objet de valeur.

24 Salle Est :

Cette salle de 9 x 9 mètres possède deux passages sans porte, aux murs Est et Ouest. Une cheminée se trouve au mur Nord et la salle contient les débris de 4 chaises et d'une petite table.

S'ils examinent la salle attentivement, les personnages découvriront un vieil oreiller rempli de plumes. Il y a aussi une brique branlante à l'intérieur du conduit de la cheminée. Bien qu'il soit complètement bloqué par des rondins de bois, si les personnages fouillent ce conduit, ils risqueront d'en faire tomber quelques uns. Les personnages concernés devront effectuer un jet de protection contre baguettes pour éviter de recevoir quelques rondins sur la tête (2-5 points de dégâts). S'ils réussissent, ils perdront de toutes manières 1 point de vie. La brique est automatiquement repérée si les personnages fouillent le conduit. Une dague d'argent finement

ciselée se trouve dans la cache, derrière la brique. Elle n'est pas magique, mais vaut 75 po.

25 Chambre :
Cette salle fait 9 x 12 mètres, avec deux passages sans porte au mur Ouest et un autre au mur Est. Une grande cheminée se trouve au Sud.

Cette salle était autrefois une belle chambre, richement meublée (lit à baldaquin, chaises recouvertes de velours, tables de bois rare, tapis). Le tout est maintenant moisi, brisé, ou sans valeur.

Malgré tout, le lit semble en bon état. Les deux premiers personnages qui entrent dans la salle doivent effectuer un jet de protection contre les sorts. S'ils réussissent, rien ne se produit. Dans le cas contraire, la victime va s'allonger sur le lit, puis fait une sieste. Elle pourrait dormir plusieurs années de la sorte, sans avoir besoin de nourriture ni vieillir.

Une victime peut être réveillée de trois manières différentes :

Un sort de *dissipation de la magie* dissipera l'enchantement (les personnages pourront l'obtenir en ville moyennant finances).

Un petit pois normal placé sous le matelas réveillera la victime immédiatement, mais elle souffrira de douleurs dans le dos (–2 sur tous les jets pour toucher jusqu'à ce que le personnage prenne une nuit de repos complet).

Mettre la victime sur le lit de la salle 26 la réveillera. Chatouiller le dormeur n'aura aucun effet (avec une plume par exemple). La salle ne contient rien d'autre d'intéressant.

26 Deuxième chambre :
Cette pièce est très similaire à celle du numéro 25, mais avec deux sorties à l'Est et à l'Ouest. Le lit est inoffensif, et pourrait même être d'une certaine utilité. Si un dormeur est placé sur ce lit, il se réveillera dans les 3 minutes, sans autre malaise, parfaitement reposé par sa sieste.

Si la victime est chatouillée lorsqu'elle se trouve sur ce lit, le lit lui-même éternuera, projetant les moisissures du sol dans toute la pièce. Tous les personnages présents devront effectuer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'éternuer à leur tour. La quinte d'éternuements collective dure 4 rounds et attire les monstres de la salle 35, qui arriveront dans le round qui suit. Les monstres et le dormeur ne sont pas affectés par ce « rhume ».

Ce lit peut servir à guérir la sternutation provoquée par les moisissures jaunes (voir salle 27).

27 Salle de séjour :
Note spéciale : les portes donnant sur cette salle ne peuvent être ouvertes que par des personnages du deuxième niveau ou plus. Vous devriez lire tout le texte de la rencontre avant de la commencer. Quand vous êtes prêt, lisez ce qui suit aux joueurs :

> « Cette grande salle de 9 x 18 mètres possède 5 portes, deux à l'Est et à l'Ouest, et une au Sud. Une grande cheminée de marbre se dresse au Nord.
>
> Une longue table en bois de 3 mètres de large sur 12 mètres de long occupe le centre de la pièce. Tout autour sont disposées 12 chaises en bois, de chaque côté et une à chaque bout. Les chaises du bout et deux de chaque côté sont occupées par des squelettes, soit 6 au total. Ils portent tous des haillons, de toute évidence les restes de vêtements d'apparat d'hommes et de femmes. Ils se tiennent assis, mais ne bougent pas.
>
> Devant chaque squelette est posée une assiette d'or, avec un verre poussiéreux et des couverts d'argent ternis. La table en bois n'a pas de nappe. »

MD : depuis l'entrée, les personnages ne peuvent pas voir le fond de la cheminée. Dans l'ombre de l'âtre se dissimulent deux harpies.

Toutes les créatures de ces lieux ainsi que les kobolds craignent les harpies et évitent soigneusement cette salle. En retour, les deux monstres restent dans cette pièce, se repaissant des victimes qui viennent s'y fourvoyer. Les squelettes sont les restes de leurs repas précédents. Quand l'une des portes est ouverte, les harpies se mettent à chanter en duo. Chaque personnage doit effectuer un jet de protection contre les sorts pour échapper aux effets du *charme* des harpies. (Voir explication page 27).

HARPIES	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	3*
Déplacement :	18 m (6 m)
en volant :	45 m (15 m)
Attaques :	2 griffes, 1 arme + spécial
Dégâts :	1-4/1-4/1-6 + Charme
Jet de protection :	guerrier 6
Moral :	7
Points de vie :	15 chacune
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	50 chacune

Si la porte est immédiatement refermée, les personnages pourront traîner les victimes charmées à distance plus sûre. Les effets de l'enchantement peuvent être neutralisés avec une *dissipation de la magie* (disponible en ville, moyennant finances), ou en maintenant la victime allongée sur le lit de la salle 25 (qui endort), puis sur celui de la salle 26 (qui réveillera la victime et neutralisera le Charme).

Si la porte n'est pas refermée, les victimes entreront dans la pièce, feront le tour de la table de banquet, puis s'avanceront vers la cheminée. Si le jet de protection est réussi, le chant des harpies ressemblera à des croassements sinistres, sans effet. Un seul jet de protection est nécessaire contre les deux harpies.

Si un clerc tente un vade retro sur les squelettes, faites-lui lancer les dés normalement, mais quel que soit le résultat, rien ne se passe. Les squelettes ne sont pas animés.

Si les harpies sont attaquées, elles voleront à travers la salle, au-dessus de la table, en essayant d'esquiver le plus d'attaques possibles. Elles ne se poseront pas sur la table, ni ne toucheront quoi que ce soit. Les harpies se battront si les personnages les prennent au piège dans un coin.

S'ils montent sur la table pour attaquer les harpies, une chose affreuse se produira : les assiettes dorées sont en fait en étain recouvert de moisissure jaune !

MOISISSURE JAUNE	
Classe d'armure :	--
Dés de vie :	1*
Déplacement :	0
Attaques :	spores
Dégâts :	1-4 plus spécial
Jet de protection :	guerrier 1
Moral :	non applicable
Points de vie :	4 par assiette
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	15 chacune

Ces moisissures sont plus petites que la normale. Pour chaque assiette touchée, lancez 1d6. Si le résultat est de 1-3, la moisissure relâche un petit nuage de spores n'affectant que celui qui a fait bouger l'assiette. La victime subit 1-4 points de dégâts et doit effectuer un jet de protection contre le poison pour éviter de tousser (ce qui l'empêcherait de faire autre chose). La victime mourra en 6 rounds à moins d'être placée avant ce moment fatidique sur le lit de la salle 26. Un personnage sautant sur la table dérangera deux assiettes, qui pour-

ront toutes deux produire leur nuage de spores (lancez les dés pour chacune des assiettes), infligeant 1d4 point de dégâts par nuage. Cependant, un seul jet de protection est nécessaire.

Si l'une des harpies est tuée, effectuez un jet sous le moral de l'autre à l'aide de 2d6. Si le total est 6 ou plus, elle se rendra, offrant tout son trésor pour avoir la vie sauve. Si le groupe accepte, elle tirera un gros coffre de bois de dessous la table. Il est verrouillé, mais la harpie en détient la clé. Elle ouvrira le coffre et s'en ira (si les personnages la laissent faire), par la porte Sud afin de fuir vers les montagnes.

Si elle est questionnée lorsqu'elle se rend, elle mentionnera l'arrivée d'un magicien qui a pris en charge le donjon. Il vit dans les sous-sols où les kobolds le servent.

Si les deux harpies sont tuées, les personnages découvriront le coffre après avoir fouillé la salle. La clé trouvée dans le trou du ver charognard peut ouvrir le coffre ! Il n'est pas piégé.

Le trésor des harpies se compose de : quelques tenues d'apparat, toutes moisies et sans valeur, 2.000 pa, 2 paires de boucles d'oreille de turquoise (500 po chacune) et deux *potions de guérison*. Les 12 paires de couverts sur la table valent 5 po chacune, les verres 1 po pour le tout (ils seront probablement ébréchés lorsqu'ils arriveront à la ville). Les assiettes sont complètement oxydées et ne valent plus rien.

28 Débarras :

Si la chauve-souris géante de la salle 22 s'est échappée, c'est ici que les personnages la retrouveront. Lisez ce qui suit aux joueurs :

> « Cette pièce fait 9 x 9 mètres, avec des passages dans les murs Nord et Est ; les portes sont brisées. La salle est remplie de caisses et de boîtes de formes et de tailles différentes, et ressemble à une sorte de dépôt. »

MD : toutes les caisses sont recouvertes d'une épaisse couche de poussière où aucune trace n'apparaît. Aucune des caisses ne peut être déplacée, ouverte ou endommagée de quelque façon que ce soit !

Si les personnages qui explorent la salle donnent des coups sur les caisses, une voix grave viendra d'une boîte de grande taille, dans le coin, disant : « Qui va là ? » Quelle que soit la réponse du groupe, la caisse demandera : « Bargûl est-il avec vous ? » Encore une fois, quelle que soit leur réponse la caisse rajoutera : « Ah ? bon... Tant pis... » et elle ne parlera plus.

29 Réduit :

Cette petite pièce de 3 mètres sur 9 possède un passage au Sud et un à l'Est, sans porte. Une boîte à chapeau est posée au coin Nord-Ouest de la salle.

Elle est tenue fermée par une cordelette. Si on la coupe, la boîte pourra être ouverte normalement. Par contre le nœud de la corde est recouvert de poison. Ceux qui le touchent à mains nues doivent effectuer un jet de protection contre le poison pour échapper à ses effets (1-6 points de dégâts).

Une coiffe de femme, d'un rouge passablement décoloré, se trouve dans la boîte. La coiffe elle-même ne vaut rien, mais si on la retire de la boîte, on trouvera une épingle de platine massif, valant 100 po.

30 Escaliers :

Cette salle de 6 x 9 mètres possède des passages aux murs Nord et Est, sans porte. Un escalier part du mur Sud vers le donjon niveau 2. Il y a une cheminée dans le coin Nord-Ouest. Cachés dans l'ombre de l'escalier, se trouvent 3 kobolds qui surveillent la salle. Ils n'interviendront que si les personnages empruntent l'escalier.

KOBOLDS	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	½
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 épée
Dégâts :	1-4
Jet de protection :	homme normal
Moral :	6
Points de vie :	3 chacun
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	5 chacun

S'il y a rencontre, lancez 2d6 pour déterminer leurs réactions. S'ils sont plutôt amicaux, ils préviendront les personnages de ne pas s'aventurer dans le niveau 2 qui est dangereux. S'ils veulent négocier, ils réclameront au moins 10 pièces d'or pour révéler la même information.

Chaque Kobold possède une bourse de 5 pc, sans autre richesse supplémentaire que leur rudimentaire épée courte.

31 Salle piégée :

Cette salle de 9 x 9 mètres, avec des passages au Sud et à l'Est (sans porte) est occupée au centre par un gros tronc de bois. Un côté repose sur le sol, l'autre est retenu par une corde passant par des crochets au plafond, sur le mur et au sol. La corde est attachée à un coffre, juste en-dessous du tronc.

Si la corde est coupée, le tronc tombe et va écraser le coffre, dispersant ainsi son contenu.

Le couvercle du coffre n'est pas piégé et pourra être ouvert librement. Dans le coffre se trouvent 500 pa, 50 po et une pierre précieuse (de 10 po).

Les kobolds et les autres monstres des environs ont abandonné cette pièce, pensant avoir affaire à un piège meurtrier. Il est tout à fait inoffensif, à moins que la corde ne soit coupée.

32 Salle de la statue :

Cette salle fait 6 x 6 mètres, avec une porte normale à l'Est et un passage (sans porte) à l'Ouest.

Au centre de la salle se dresse une statue représentant un petit personnage à tête de chien, portant une armure de cuir et apparemment en train de faire tournoyer son épée courte (un kobold).

Si la statue est touchée, celle-ci effectue un tour complet en pivotant au niveau de la taille. L'épée de pierre touchera le personnage en contact avec la statue à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les baguettes, mais avec un malus de 2 sur son jet de dés. En cas d'échec, le personnage subit une perte de 2-8 points de vie ; dans le cas contraire, le personnage évite de justesse l'arme de pierre.

Ce piège peut être désamorcé en appuyant sur un petit bouton se trouvant sur la boucle de la ceinture de la statue. Ce dernier ne pourra être repéré que par un voleur examinant la statue et réussissant une détection des pièges. Une fois le bouton repéré, le voleur désamorce automatiquement le piège.

33 Remise :

Cette petite salle fait 3 x 6 mètres et possède seulement une entrée, avec une porte normale, du côté Est. La salle contient des tas de haillons et d'ordures. 4 rats géants y sont cachés et attaqueront dès qu'un personnage entrera.

RATS GÉANTS	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	½
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	1-3
Jet de protection :	homme normal
Moral :	8
Points de vie :	1 chacun
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	5 chacun

Les rats se battront à mort, mais il n'y a aucun objet de valeur dans la salle.

34 Réserve :

Cette salle de 6 x 6 mètres possède des passages au Nord et à l'Ouest, mais sans porte. Elle est identique à la salle 28, remplie de caisses et de boîtes de tailles et de formes différentes. Cependant, celles-ci peuvent être déplacées et ouvertes normalement car elles sont toutes vides, sauf l'une d'elles. À l'intérieur se trouve un zombie qui se dressera et attaquera avec une épée si la caisse est ouverte. Il surprendra les personnages avec un résultat de 1-4 (sur 1d6), gagnant ainsi une attaque « gratuite ».

ZOMBIE	
Classe d'armure :	8
Dés de vie :	2
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 épée
Dégâts :	1-8
Jet de protection :	guerrier 1
Moral :	12
Points de vie :	12
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	20

Le zombie sortira de la caisse lors de son attaque. Si un clerc réussit un vade retro, il se rendra soit à la salle 35 pour se joindre à ses pareils (si le clerc est arrivé par la porte Ouest), soit à la salle 24 (si le clerc entre par la porte Nord).

Il n'y a aucun objet de valeur dans la salle.

35 Réduit :

Cette petite pièce de 3 x 9 mètres possède un passage au Sud et un à l'Ouest, sans porte. Elle est envahie par des décombres et des ordures. Quatre zombies s'y cachent (5 si celui de la salle 34 les a rejoints).

ZOMBIE	
Classe d'armure :	8
Dés de vie :	2
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 épée
Dégâts :	1-8
Jet de protection :	guerrier 1
Moral :	12
Points de vie :	12
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	20

Ces monstres attendent des visiteurs depuis des années. Ils sont incapables de surprendre qui que ce soit entrant dans la salle et ils perdront systématiquement l'initiative au combat à cause de leur lenteur.

Si un clerc réussit un vade retro, les zombies se rendront soit à la salle 36 si le clerc se trouve près de l'entrée Sud, soit à la salle 34 (si le clerc se trouve du côté Ouest).

Si quelqu'un se met à éternuer dans la salle 26, ils s'y rendront pour y attaquer les occupants. Si un clerc réussit un vade retro, ils reviendront à cette salle.

Un bracelet oublié (valant 500 po) se trouve sous les décombres et pourra être dégagé si les personnages fouillent les lieux consciencieusement. Les armes des zombies sont rouillées et sans valeur.

36 Escaliers :

Cette salle de 6 x 9 mètres possède des passages vers le Nord et l'Ouest. Des escaliers mènent au donjon niveau 2. Des débris divers et des ordures jonchent le sol de la salle. Si un clerc a réussi un vade retro sur les zombies de la salle 35 ont été repoussés par un clerc, il sera possible de les trouver ici. Si un nouveau vade retro est réussi, ils retourneront à la salle 35 ou 37, suivant l'endroit où se trouve le clerc.

37 Kobolds :

Cette salle de 9 x 9 mètres, avec des passages à l'Ouest et au Sud (sans porte) contient également des décombres et des détritus.

Cinq kobolds se tiennent au centre de la salle et surveillent les lieux afin d'en chasser les intrus.

KOBOLDS	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	½
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 épée
Dégâts :	1-4
Jet de protection :	homme normal
Moral :	6
Points de vie :	4 chacun
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	5 chacun

38 Salle de la statue :

Cette salle de 6 x 6 mètres possède une porte normale à l'Ouest et un passage ouvert à l'Est.

Au centre se dresse une statue ressemblant à un homme de petite taille avec une tête de chien, habillé de cuir, et en train de faire tournoyer une épée courte (un kobold). La statue est totalement inoffensive.

39 Remise :

Cette pièce de 3 x 9 mètres possède une entrée à l'Ouest. En dehors des détritus qui recouvrent le sol, les personnages n'y trouveront rien de valeur.

FIN DU DONJON NIVEAU 1

Donjon niveau 2

Notes Générales :

Le plan de ce niveau du donjon est donné à la page 15. Il ne vous reste plus qu'à remplir les pièces avec des monstres ou des trésors, en vous servant des données de la page 54. Les monstres suivants peuvent servir à ce niveau :

1 repaire de kobolds (20-40, avec le chef, répartis sur 4-10 salles)

1 repaire d'araignées-crabes (soigneusement évité par les kobolds)

Des scarabées et des mille-pattes

Des rats (normaux et géants)

Les monstres errants peuvent compter :

Des kobolds

Des scarabées et des mille-pattes

Un cube gélatineux

Des morts-vivants (squelettes, zombies, goules)

Donjon niveau 3

Ce secteur est laissé entièrement à votre imagination, il devrait inclure la présence de Bargûl (magicien chaotique de niveau 5-7) avec ses gardes du corps (ogres *charmés*), plus quelques leurres errants (statues de cristal vivantes, habillées comme Bargûl), et pourquoi pas, quelques dopplegangers (imitateurs parfaits).

Vous pourrez concevoir également un tunnel menant à une grande caverne où vit un petit dragon. Elle devrait disposer d'une sortie assez grande, donnant sur l'extérieur, dans les montagnes avoisinantes. Le dragon ne devrait pas faire partie du donjon. Faites-en sorte que Bargûl ait conscience du dragon et qu'il soit son ami. La caverne pourrait servir d'issue de secours pour Bargûl si le groupe réussit à conquérir son donjon.

Fin d'une aventure



Avant que ne commence une partie, le MD et les joueurs doivent prévoir une heure à laquelle la partie devra se terminer – et s'y tenir. Il se peut que l'aventure prenne fin avant (si les personnages font retraite, arrivent à court de sorts, ou trouvent plus de trésors qu'ils n'en peuvent transporter, etc.). Ils peuvent alors faire demi-tour, se reposer chez eux puis revenir s'il reste assez de temps pour jouer.

À la fin de l'aventure, vous annoncez le total de trésor découvert (et emporté par les personnages) de manière à ce que les joueurs le divisent. Les méthodes de répartition devraient avoir été décidées avant la partie. Certaines sont décrites dans le Livret des Joueurs, à la page 55. Alors que les joueurs répartissent les trésors, vous pourrez en profiter pour calculer les points d'expérience gagnés au cours de l'aventure. Une calculatrice est souvent la bienvenue.

Vous devriez normalement avoir noté toutes les créatures vaincues par les personnages. Dans le cas contraire, prenez le temps de vous en souvenir, ou demandez aux joueurs de vous le rappeler (et la prochaine fois, tâchez de prendre des notes !).

La description de chaque monstre indique une Valeur en XP. Elle représente le nombre de points d'expérience gagnés pour un monstre de ce type. Multipliez cette valeur par le nombre de monstres du même type et faites-en le total. Un monstre capturé est compté dans les « conquêtes » en ce qui concerne les points d'expérience, même s'il est relâché. Ceci ne se produit pas très souvent, dans la mesure où le monstre doit se rendre (après un jet sous le moral), ou être neutralisé par la magie (*sommeil*, *paralysie*, ou *toile d'araignée*), suivant la situation. Les monstres qui prennent la fuite ne sont pas comptés, à moins qu'ils soient vaincus par la suite.

Totalisez tous les points d'expérience de l'aventure puis répartissez-les suivant les parts des personnages du groupe. Les suivants ont droit à ½ part ; les personnages de joueur ont droit à une part entière.

Rappelez aux joueurs qu'ils peuvent ajuster leurs points d'expérience suivant leur caractéristique principale (+ 5 %, + 10 %, ou une pénalité). Ils pourront vous demander de faire le calcul. Les personnages obtiennent chacun 1 XP pour chaque pièce d'or de trésor qu'ils viennent d'obtenir. Le trésor est divisé entre les membres du groupe sans que vous n'ayez à intervenir. Les ajustements provenant des caractéristiques principales s'appliquent également à ces XP.

Passage de niveau

Si un personnage passe au niveau supérieur grâce aux points d'expérience qu'il a accumulés, vous devrez surveiller le jet de dés qu'il effectue pour ses points de vie supplémentaires. Si le personnage est un magicien ou un elfe, vous devrez lui dire en privé ce que seront ses nouveaux sorts. Si le personnage est un voleur, rappelez au joueur de modifier ses chances de succès pour ses facultés spéciales (Livret des Joueurs, page 44).

Un personnage *ne peut pas* passer deux niveaux d'expérience lors d'une même aventure. Si cela se produit, c'est peut-être parce que vous donnez trop de points d'expérience ou de trésors. Dans ce cas, les points d'expérience en excès ne devraient pas être comptés. Le total des points d'expérience du personnage s'arrêtera juste avant le total requis pour passer au deuxième niveau qui aurait dû être atteint.

EXEMPLE : un guerrier de premier niveau (0 XP) trouve une pierre précieuse de 10.000 po lors de son aventure. À la fin de l'expédition, il aura un total de 3 999 XP, et rien de plus, c'est à dire un point en dessous du total pour passer au 3e niveau. Un seul niveau d'expérience est ainsi gagné. Le guerrier passe donc du premier au deuxième niveau, et lance un dé à huit faces pour obtenir des points de vie additionnels (sans oublier de modifier ce dernier résultat en fonction de la Constitution du personnage). Les 6.001 points d'expérience restants (et tout autre XP obtenu au cours de l'aventure) ne comptent pas.

XP provenant des monstres

La table des points d'expérience des monstres peut servir à déterminer la valeur des monstres créés par le MD, ou pour les variantes de monstres connus. La *faculté spéciale* est multipliée par le nombre d'astérisques apparaissant après les dés de vie du monstre, puis ajoutée à la valeur de base en XP.

POINTS D'EXPÉRIENCE PROVENANT DES MONSTRES

Dés de vie du monstre	Valeur de base spéciale en XP	Bonus de facultés
Jusqu'à 1	5	1
1	10	3
1+	15	4
2	20	5
2+	25	10
3	30	15
3+	35	25
4	75	50
4+	125	75
5	175	125
5+	225	175
6	275	225
6+	350	300
7	450	400
7+	650	550

Carte d'aventure en groupe

Flanc de la montagne

31 32 38 37
33 27 39
30 36
25 23 26
29 35
28 22 24 34
20

Kobolds

1

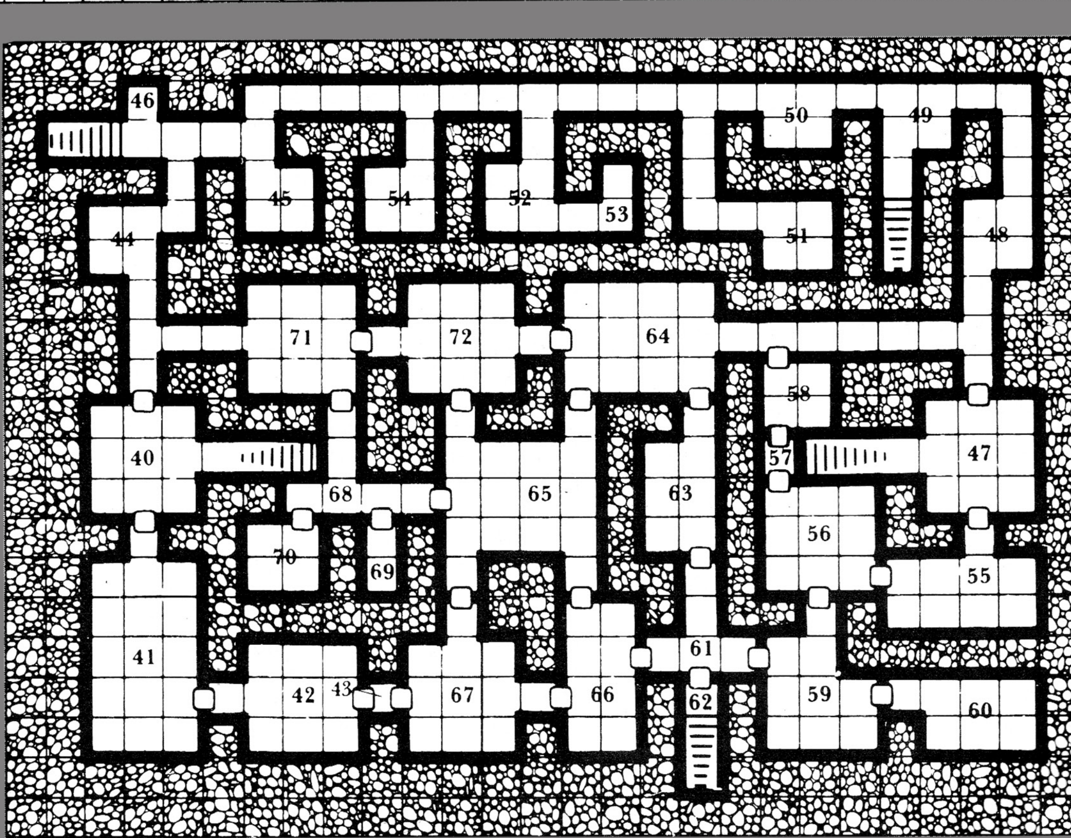
N

Niveau 1



1 case = 3 mètres

Niveau 2



Procédures et règles

Cette section explique ce que vous, le MD, devrez faire dans les circonstances les plus courantes. Les situations sont données par ordre alphabétique. Reportez-vous à ces explications quand le besoin s'en fait sentir, jusqu'à ce que leur contenu vous soit familier.

Les situations suivantes sont couvertes par les règles :

Cartographie

Faire les plans du donjon est toujours le gros problème des joueurs débutants. Vous pouvez simplifier la chose en vous basant sur les conseils suivants :

1. Décrivez les secteurs clairement et avec précision. Si vous avez fait une erreur, indiquez-la immédiatement aux joueurs et faites les corrections qui s'imposent.
2. Utilisez les mêmes termes dans vos descriptions et donnez les détails (taille de la salle, les sorties, les créatures et personnages, et autres caractéristiques) dans le même ordre à chaque fois. Quand les joueurs se seront familiarisés avec certains termes, ils pourront faire leurs cartes plus facilement. Les termes courants pour des couloirs sont les suivants :

Passage latéral (ou voie latérale pour des routes) : un passage donne sur le couloir principal qui continue tout droit.
Intersection en croix : deux couloirs se croisent.
Intersection en T : le couloir principal se termine sur un passage latéral qui continue sur la droite et la gauche.

3. Donnez une description globale des couloirs, des salles et autres éléments au début de l'aventure. *Par exemple :* si au début de l'aventure vous indiquez qu'un couloir normal fait 3 mètres de large sur 3 mètres de haut, vous pourrez par la suite utiliser le mot « couloir normal » au lieu d'en donner systématiquement la description. Les murs normaux peuvent être faits de moellons de roche, de 60 cm de long sur 30 cm de large, ce qui vous évitera de donner des descriptions à moins que les murs ne soient pas habituels.
4. Quand vous concevez vos propres donjons, servez-vous de couloirs droits et de salles carrées au début. Vous pourrez essayer des formes plus compliquées quand vos joueurs et vous-même serez plus expérimentés (mais même dans ce cas, cela ralentira le jeu).

Changement d'alignement

L'alignement représente la façon dont le joueur veut interpréter son personnage, soit Loyal, Neutre ou Chaotique. De temps en temps le joueur oublie (ou simplement ignore) l'alignement de son personnage et se comporte d'une manière incorrecte. Vous devez parler en privé au joueur au sujet de ce problème afin de l'encourager à jouer son alignement. Ne menacez jamais un joueur et ne faites jamais de remarques en public ; discutez-en toujours en privé.

Si ce problème continue après que vous ayez prévenu le joueur plusieurs fois, vous devrez alors demander au Joueur de changer l'alignement de son personnage afin qu'il corresponde mieux à sa personnalité. Une pénalité devra s'appliquer au personnage, comme la perte d'un niveau d'expérience, ou d'un objet de valeur, etc...

Si vous pénalisez les changements de moralité, vous devriez aussi récompenser les joueurs qui jouent bien leur alignement, en augmentant les points d'expérience qu'ils gagnent, leurs trésors, ou en changeant les monstres afin qu'il soit plus facile de les vaincre.

Assurez-vous de votre côté que vous jouez correctement l'alignement des monstres ! Les joueurs risqueraient de quitter votre campagne si vos monstres ne se comportaient pas comme ils le devraient.

Si un changement d'alignement se produit à cause des effets d'un objet magique (comme un *heaume de changement de moralité*, ou une *malédiction*), les pénalités ne devraient pas être appliquées. Prenez le joueur à part et expliquez-lui la situation. Un bon joueur coopérera, en jouant son alignement correctement, ce qui sera bien plus amusant pour tout le monde. L'alignement d'origine du personnage devrait revenir après un certain temps (après que le heaume soit retiré, ou la *malédiction* brisée).

Comptabilité du temps

Vous devriez tenir compte assez précisément du temps qui s'écoule lors des aventures. Beaucoup de sorts possèdent une durée déterminée, et vos rencontres aléatoires (monstres errants) sont basées sur le temps. Vous pouvez simplement prendre note du temps qui s'écoule, ou créer un système personnel (cases à cocher, barres, etc.).

Création des personnages

Quand un personnage qui vient juste d'être créé a toutes ses caractéristiques en-dessous de la moyenne, le joueur devrait l'abandonner à moins que vous, le MD, décidiez qu'il soit néanmoins capable de participer à l'aventure.

Vous devriez permettre au débutant de jouer les personnages qui lui plaisent. Il est difficile de s'amuser quand on est forcé de jouer un personnage très faible, dont les caractéristiques ne dépassent pas 9, ou quand deux scores ou plus sont en-dessous de 6. Par contre, si le personnage est raisonnablement équilibré, le joueur devra alors le conserver.

Si un joueur veut une certaine classe de personnage et qu'il en obtient une autre avec les dés, vous pouvez lui permettre de faire un échange. Intervertissez les scores des caractéristiques principales suivant ce qui est désiré. *Par exemple :* si on obtient un guerrier avec 17 de Force et 9 d'intelligence, mais qu'il aurait été préférable d'avoir un magicien, on peut intervertir ces deux scores, ce qui donne donc, 17 d'intelligence et 9 de Force.

Il n'est pas possible d'effectuer ainsi plus d'une interversion. De plus, les joueurs ne peuvent pas prendre l'initiative de changer l'ordre de leurs caractéristiques ; seul le MD peut accepter ce changement.

Déités

Vous pouvez tenter de donner plus de couleur à vos campagnes en ajoutant des êtres mythologiques. Les personnages pourraient choisir de devenir des fidèles de ces déités, et un clerc pourrait en être le représentant. Cependant, on suppose que ceci se produit dans le monde où vivent les personnages, mais les règles et la façon de jouer ne devraient jamais être influencées par ces activités. Les dieux ne prêtent pas attention aux agissements d'un personnage en particulier, et n'apporteront aucune aide spéciale.

Les dieux des personnages du jeu peuvent être similaires à ceux des mythologies anciennes. Les grecs de l'antiquité vénéraient de nombreux dieux – Zeus, Apollon, Poséidon, etc. Suivant cette mythologie, les dieux accordaient leurs faveurs à certains de leurs fidèles, ce qui explique la présence des sorts de clerc dans le jeu.

Le MD devrait prendre garde à ne pas vexer inutilement des joueurs et les croyances actuelles ne devraient pas apparaître dans le jeu.

Dés

Vous pouvez vous procurer auprès de votre boutique de jeux les dés spéciaux nécessaires pour jouer à Donjons & Dragons®. Chaque fois que plusieurs évènements différents risquent de se produire et qu'un choix est nécessaire, ou chaque fois qu'une variété de résultats est possible, les dés peuvent servir à déterminer une solution aléatoire. Les Maîtres du Donjon expérimentés peuvent directement choisir un résultat sans lancer les dés afin de rendre l'aventure plus intéressante.

EXEMPLE : un personnage de 3 points de vie est touché par un monstre maniant une épée capable d'infliger 1-8 points de dégâts. La mort du personnage a de grandes chances de se produire, non pas par la faute du personnage, mais seulement à cause des résultats possibles des dés. Afin de garder le personnage vivant aussi longtemps que possible, le MD lance les dés mais en ignorant le résultat. Il annonce d'un air innocent : « 2 points de dégâts ». Le personnage se recule et le jeu continue.

Des valeurs approximatives (des nombres se trouvant entre un maximum et un minimum) apparaissent régulièrement dans ce livret, particulièrement dans les sections des MONSTRES et des TRÉSORS.

Le MD peut directement choisir un nombre dans la fourchette indiquée, pour le nombre de monstres rencontrés, les dégâts, etc., suivant la situation. Le type de dé à lancer pour un résultat aléatoire est facile à déterminer, suivant les nombres indiqués :

1. Si le premier chiffre est 1, le second indique le type de dé à lancer. Exemple : 1-8 = 1d8, 1-100 = d%.
2. Si le premier chiffre est 2, deux dés doivent être lancés. Divisez le second, chiffre par deux ce qui vous donne le type de dés à lancer Exemple : 2-8 = 2d4, 2-12 = 2d6, 2-24= 2d12.
3. Si le premier chiffre est 3 ou plus, il indique le nombre de dés à lancer. Procédez de la manière indiquée ci-dessus.
4. Si aucune de ces méthodes ne fonctionne, retirez 1 ou plus de chaque nombre. Le reste représentera un ajustement simple. Exemple : 3-13 est supérieur de 1 point à 2-12, ainsi 3-13 = 2d6+1 ; 5-10 = 1d6+4 ; 4-10= 2d4+2.

Avec un peu de pratique vous apprendrez rapidement les différentes combinaisons possibles.

Demi-humains

Toutes les classes de demi-humains disposent de facultés spéciales. Quand le joueur décide de s'en servir, il vous en demandera les résultats.

Chaque fois qu'un personnage cherche quelque chose, le joueur doit décrire exactement l'endroit où il effectue ses recherches. Chaque recherche prend 1 tour. Si un joueur dit : « Mon personnage cherche... » et indique l'une de ses facultés, lancez 1d6. Vous devez *toujours* lancer les dés, même si vous savez pertinemment qu'il n'y a rien à l'endroit examiné par le personnage. Si vous répondez simplement, « Non, tu ne trouves rien », les joueurs réaliseront qu'il n'y a effectivement rien. Si par contre vous lancez les dés et que vous leur répondez la même chose, les joueurs ne sauront alors pas si l'objet n'y est pas ou s'ils ne l'ont tout simplement pas découvert.

Nains

En raison de leurs aptitudes spéciales concernant le travail dans les mines, les nains peuvent quelquefois reconnaître des éléments spéciaux de donjons lors qu'ils sont faits en pierre ou en bois, comme :

(1) les passages en pente
(2) les murs pivotants
(3) les nouvelles constructions
(4) les pièges

Les pièges détectables par les nains comprennent des éléments de grande taille dans le donjon, comme un plafond sur le point de s'écrouler, une oubliette, etc. Les pièges détectables par les nains n'incluent pas toutes les sortes de pièges. Par exemple, un nain n'aurait aucune chance de détecter une fléchette empoisonnée fixée dans un coffre de bois (seul un voleur pourrait la voir).

Lancez 1d6. Si le résultat est de 1 ou 2, la tentative réussit – s'il y a effectivement quelque chose à détecter. La tentative prend 1 tour par secteur de 9 mètres sur 9 (ou suivant l'avis du MD). Vous pouvez modifier le temps ou la surface examinable en fonction de la situation. Si le joueur dit : « Je fais toutes les détections permises aux nains », rappelez-lui que ceci prendra 4 tours (1 tour pour chaque faculté), puis demandez aux autres joueurs si leurs personnages veulent entreprendre quelque chose d'autre pendant ce temps. Vous pouvez éventuellement permettre l'application des 4 facultés en 1 tour si la pièce est petite.

Elfes

Un elfe possède la faculté de détecter les passages secrets et les portes cachées. Ceci est dû à la vision supérieure des elfes. Ils sont généralement plus adroits à découvrir des objets dissimulés que les autres personnages.

La recherche pour un passage secret prend 1 tour par section de 3 mètres de mur. S'il y a une porte secrète, l'elfe la découvre avec un résultat de 1-2 sur 1d6. Si le joueur dit : « Je fouille la salle pour trouver des passages secrets », détermi-

PROBABILITÉS DE SUCCÈS DES FACULTÉS SPÉCIALES POUR LES DEMI-HUMAINS

Classe	Facultés	Dés	Succès
Nain	Détection des nouvelles constructions, pentes, murs pivotants, pièges de roche	1d6	1-2
Elfe	Détection des passages secrets	1d6	1-2
Petite-gens	Dissimulation (intérieur)	1d6	1-2
	Dissimulation (extérieur)	1d10	1-9

nez alors le temps nécessaire pour examiner les murs de *toute* la salle, et dites-le au joueur. Le reste du groupe peut vouloir faire autre chose pendant ce temps.

Petites-gens

Les petites-gens sont particulièrement adroits lorsqu'il s'agit de se cacher. Ceci est dû à leur petite taille et à leur aptitude à rester absolument immobiles pendant de courtes périodes. Les créatures de grande taille ont aussi plus de difficultés à les atteindre en combat.

Dissimulation

Si un joueur dit : « Mon personnage se dissimule », vous devez lancer les dés pour voir s'il y parvient. Si l'action se passe à l'extérieur, lancez 1d10. Un résultat de 1-9 indique un succès. Un « 0 » (indiquant 10) voudra dire que le personnage n'a pas réussi à rester absolument immobile. On suppose qu'il s'est glissé sous des buissons et qu'il ne se tient pas n'importe où.

Dans un donjon, les petites-gens peuvent tenter de se dissimuler derrière un objet ou dans les ombres. Il peut s'agir du mobilier (une table, un tonneau, etc.), une corniche, un coin, ou même un autre personnage (du moins si ce dernier coopère et ne bouge pas). Si les petites-gens tentent de se dissimuler dans un donjon, lancez 1d6. Un résultat de 1-2 indique un succès.

Les petites-gens qui se dissimulent pensent toujours que leur tentative est réussie. Seul le MD sait en réalité... Un échec est révélé par exemple au moment où le monstre attaque soudain l'imprudente victime. Si le monstre l'a vue, vous pouvez dire au joueur : « Il se dirige directement vers ton personnage », ou quelque chose du même genre.

Esquive

Lors des combats contre des créatures de plus grande taille, les petites-gens bénéficient d'un ajustement sur leur classe d'armure. À cause de leur petite taille et de leur aptitude à esquiver des attaques, souvenez-vous de pénaliser les attaques des monstres de grande taille de –2 sur les résultats pour toucher. Au début de la partie, demandez aux joueurs de vous le rappeler à chaque combat.

Disputes

Si une dispute commence au cours d'une partie, arrêtez le jeu un moment. Écoutez les arguments des deux antagonistes et prenez une décision. Puis continuez la partie le plus rapidement possible. Ne permettez pas aux disputes de s'éterniser. Expliquez que tout le monde essaie de s'amuser et que les disputes peuvent être réglées après la partie si nécessaire.

Équipement non décrit

Les joueurs débutants ne devraient pas pouvoir acheter des objets qui ne sont pas fournis sur la liste (LIVRET DES JOUEURS) à moins que vous n'en décidiez autrement. « Inventer » des pièces d'équipement peut créer des problèmes, ceci est donc à éviter.

Dans le jeu de D&D EXPERT®, les joueurs disposent de plus d'équipement, comme des armes supplémentaires, des chariots, des chevaux, des bateaux et bien d'autres choses encore. Mais tous ces objets ne devraient pas être mis dans le jeu tant que vous et vos joueurs n'êtes pas prêts et suffisamment expérimentés pour les utiliser.

Facultés de voleur

Tous les MD devraient bien connaître les facultés spéciales des voleurs. Dans le cas contraire, rendez-vous à la page 44 du LIVRET DES JOUEURS et lisez les descriptions. Pour la plupart, les donjons possèdent des pièges que seuls les voleurs peuvent détecter et désamorcer, ou bien des murs à escalader.

Quand un joueur dit : « Mon personnage essaie de... » et nomme une des facultés, vous devez déterminer les chances de succès de sa tentative. Les facultés des voleurs se résolvent avec un jet de pourcentage (d%). Demandez au joueur quel est le résultat à obtenir pour sa tentative. Si vous gardez des notes sur les personnages, vous pourrez dans ce cas vous servir de petites cartes de bristol. Assurez-vous que vos notes sont à jour. Lancez les dés. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué, la tentative réussit.

Une tentative ratée n'a souvent aucun effet. Le voleur saura s'il a réussi à ouvrir ou non une serrure, qu'aucun piège n'a été découvert, qu'il a réussi à escalader un mur, etc. Cependant, une tentative de désamorçage d'un piège, si elle est manquée, peut le déclencher (suivant le MD), ou le laisser prêt à fonctionner comme il avait été prévu (ouverture d'une porte ou d'un coffre, déplacement d'un objet, etc.).

Les tentatives de déplacement silencieux ou de dissimulation dans l'ombre paraîtront toujours réussies au voleur. Seul le MD le sait réellement, suivant le résultat des dés.

Vous pouvez décider des résultats sans avoir à lancer les dés. *Par exemple :* si le groupe est poursuivi par un monstre invincible et si une porte verrouillée leur barre le passage, vous pouvez permettre au voleur de réussir sa tentative de crochetage automatiquement, afin de faire durer la partie plus longtemps. Éventuellement, le voleur arrivera à ouvrir la serrure après que ses compagnons aient dû retarder ou combattre le monstre quelques instants.

Fuite et poursuite

Les monstres peuvent tenter de s'échapper quand ils ratent leur jet sous le moral (page 19) ou suivant la décision du MD. Les personnages peuvent librement choisir de fuir ou non.

Quand les personnages sont en fuite ou poursuivent quelque créature, il sera impossible de faire des plans. Le MD doit donc tenir compte précisément de la position du fugitif et du poursuivant, et ce, à chaque round. Les secteurs non cartographiés sont décrits très sommairement, sans donner de dimension précise. Il est fort possible que les personnages se perdent ou qu'ils rencontrent d'autres créatures en cours de route.

Monstres en fuite

Quand le monstre cherche à fuir, demandez aux personnages s'ils désirent le poursuivre. Si la réponse est négative, le monstre réussit à fuir. Si la réponse est positive, la poursuite commence 1 round après le départ du monstre.

Trouvez sa vitesse de déplacement par round et la distance qui le sépare du groupe au début de la poursuite.

Comparez ensuite la vitesse de déplacement de chaque personnage. Ceux qui ne portent pas d'armure se déplaceront plus vite que les autres. Dans ce cas, vous devez demander aux joueurs s'ils veulent rester avec le groupe où rattraper le monstre le plus rapidement possible.

Comparez ensuite la vitesse de déplacement des personnages les plus rapides (ou du groupe si les personnages restent ensemble) avec celle du monstre. Si le monstre est plus rapide, il s'échappera sans autre problème. Si les personnages sont plus rapides, ils rattraperont le monstre à moins que celui-ci n'arrive à les « semer ». La différence entre la vitesse du poursuivant et celle du fugitif donne le nombre de mètres gagnés à chaque round par le poursuivant.

Le fugitif peut soudain s'arrêter et combattre s'il ne voit qu'un ou deux poursuivants derrière lui (cependant, les autres

pourraient arriver au round suivant). En fonction de la situation, vous déciderez de la réaction du fugitif, en choisissant directement ou en lançant les dés.

Si le monstre connaît bien les lieux (son repaire est à proximité), il a des chances de se débarrasser de ses poursuivants (« de les semer ») en tournant aux intersections, en fermant les portes derrière lui, etc. Le MD décidera alors si la fuite est réussie, suivant la situation.

Personnages en fuite

Si le groupe fuit le monstre, ce dernier pourrait décider de le poursuivre. Effectuez un jet de réaction (2d6), en l'ajustant de la manière suivante :

–2 si des monstres ont été tués
+2 si aucun monstre n'a été atteint
+3 si les monstres chassaient déjà les personnages
Pas d'ajustement si des monstres ont été touchés, sans être tués.

Si le résultat ajusté est de 9 ou plus, les monstres poursuivront le groupe. Comparez les vitesses de déplacement de chaque groupe. Les personnages ont 1 round d'avance (voir monstres en fuite). Si le groupe est plus rapide, il s'échappe sans autre problème, à moins qu'il ne soit stoppé ou piégé, ou qu'il ne s'arrête trop tôt (voir longueur de la poursuite ci dessous). Si les monstres sont plus rapides, ils rattraperont les personnages.

Poursuite retardée

Le groupe peut tenter de ralentir des poursuivants en jetant sur le sol des objets qui pourraient les intéresser. Des monstres inintelligents pourraient s'arrêter pour ramasser de la nourriture et des monstres intelligents pourraient s'arrêter pour récupérer des trésors. Si des personnages abandonnent des objets qui pourraient intéresser des poursuivants, lancez 1d6. Avec un résultat de 1-3, les poursuivants s'arrêtent.

Des poursuivants dénués d'esprit, ou d'origine magique, comme les morts-vivants, les statues vivantes, et ainsi de suite, ne s'arrêtent jamais pour ramasser quoi que ce soit et risquent de poursuivre les personnages pendant assez longtemps.

Durée de la poursuite

Si rien n'est abandonné pour retarder les monstres, la poursuite durera un certain temps en fonction des jets de réaction. Après chaque série de 5 rounds de poursuite, lancez 2d6 et appliquez les ajustements fournis pour les blessures (–2, 0, +2, +3). Ajoutez aussi +2 si les monstres sont plus nombreux que les personnages. Si le résultat ajusté est supérieur ou égal à 9, la poursuite continue. Généralement, les monstres abandonnent la poursuite au bout d'une heure ou deux si le groupe n'a pas été repéré, et ne pousseront pas les recherches au-delà de 8 heures (1 journée) à moins qu'un objet particulièrement cher ne leur ait été dérobé.

Indices

Les joueurs débutants ont souvent besoin d'aide pour apprendre à jouer. Quand vous dirigez une partie pour des débutants, vous pouvez les aider en leur posant de temps en temps des questions comme : « Voulez-vous chercher s'il y a des passages secrets ? », etc. Ceci ne devrait plus se produire une fois que les joueurs ont acquis une certaine expérience.

Vous pouvez permettre quelques succès automatiques pour encourager les débutants. Ceux qui ne trouvent jamais les passages secrets finiront par se lasser de chercher.

Quand des points d'expérience sont donnés suivant leur comportement, les joueurs pourraient commencer à poser des questions comme « Est-ce qu'on voit des traces de monstres ? » ou bien « On ne sait pas dans quelle direction ils sont partis. Y a-t-il d'autres indices ? » Vous pourrez donc fournir des données que les personnages devront étudier afin d'en comprendre le sens. *Par exemple :* « Des traces semblent se diriger vers l'Ouest, mais vous ne savez pas ce qui aurait pu les faire. » Ces indices peuvent aider le groupe à choisir la bonne direction dans un donjon. Vous pouvez donc inclure des indices dans votre donjon. Les indices devraient être fournis lorsque les personnages se rapprochent d'un endroit particulièrement dangereux. Des indices du genre « une odeur méphitique, des os blanchis et rongés, etc. » Un grand danger sans avertissement n'est pas très « fair-play » pour les joueurs.

Les personnages de plus haut niveau ont l'habitude des situations difficiles, et des donjons plus profonds peuvent contenir des « risques de mort-subite ». De même, de faux indices, ou des informations destinées à perdre les personnages peuvent tomber entre leurs mains (mauvais conseils en ville, fausse carte, etc.). En général, quand les personnages atteignent de plus hauts niveaux, les indices se font plus rares et plus subtils.

Langages

Un personnage humain avec 13 ou plus en intelligence sait lire et écrire des langues supplémentaires. Vous, le MD, déterminerez les langues disponibles.

Dans la plupart des jeux de D&D, il y a environ 20 langues différentes utilisées par les monstres et les personnages. Vous pouvez choisir parmi la liste des langues courantes, ou bien permettre au joueur de choisir. Vous pouvez créer d'autres langues (sans pour autant en inventer le langage lui-même !) Par exemple, si vous lisez les descriptions des monstres, vous apprendrez que les babouins des rochers communiquent par de simples cris. Vous pouvez permettre à un personnage d'apprendre cette « langue ». Souvenez-vous que les morts-vivants n'ont pas de langage.

LISTE DES LANGUES LES PLUS COURANTES

1.	Doppleganger	11.	Homme-lézard
2.	Dragon	12.	Kobold
3.	Elfe	13.	Méduse
4.	Gargouille	14.	Minotaure
5.	Gnoll	15.	Nain
6.	Gnome	16.	Ogre ou géant
7.	Gobelin	17.	Orque
8.	Goblours	18.	Petite-gens
9.	Harpie	19.	Pixie
10.	Hobgobelin	20.	Autre langue humaine

Moral (Optionnel)

Le moral (ou bravoure) est une mesure de courage, de loyauté et d'enthousiasme. Ce n'est qu'une option dans les jeux de débutants. Le MD novice ne devrait se servir des règles sur le moral que si tous les autres mécanismes du jeu lui sont familiers. Le moral vient en dernier, après au moins deux donjons.

Lors d'un combat, il est possible qu'une créature décide de prendre la fuite ou de se rendre. Le personnage a toujours le choix de faire ce qu'il lui plaît. Il n'est pas possible de forcer un personnage joueur à se rendre ou à fuir contre la volonté du joueur (sauf par la magie).

Pour déterminer si un monstre ou un PNJ décide de se rendre ou de fuir, le MD se base sur le score de moral de la créature, donné dans sa description. Un bon moral (score élevé) indique une volonté farouche de combattre ; un moral assez bas signifie que la créature à de grandes chances de vouloir cesser le combat. Le score de moral sert lorsque le MD vérifie le moral de la créature en lançant les dés à certains moments.

Comment vérifier le moral

Lorsqu'un jet sous le moral est requis, le MD lance 2d6 :

Si le résultat est supérieur au score, la créature tentera de prendre la fuite, ou de s'éloigner des lieux du combat.

Si le résultat est inférieur ou égal, la créature continue le combat.

À quel moment effectuer un jet sous le moral ?

Un jet sous le moral n'est jamais effectué lorsque le score est de 2 ou 12. Un 2 signifie que la créature ne combattra pas. Un 12 signifie qu'elle ne s'arrêtera pas une fois que le combat est commencé.

Pour les scores de moral de 3 à 11, un jet sous le moral est effectué deux fois après que le combat ait commencé. Si on rencontre une seule créature, on effectue un jet sous le moral :

1. Quand la créature est blessée pour la première fois (elle subit une perte de 1 ou plusieurs points de vie).
2. Quand la créature est réduite à ¼ de ses points de vie d'origine.
3. Groupes de créatures : un jet sous le moral est effectué pour le groupe dans sa totalité.
   a. Au premier décès de leur côté.
   b. Quand la moitié des créatures est neutralisée (morte, endormie ou contrôlée par magie, etc.).

Moral des suivants

Le moral des suivants est déterminé en fonction du Charisme de l'employeur, et ne se vérifie pas pour les situations décrites ci-dessus. Leur moral est vérifié seulement dans les cas suivants :

1. L'employeur donne l'ordre au suivant de risquer sa vie lorsque le groupe affronte un danger moindre, ou
2. Le suivant est blessé et a moins du quart de ses points de vie d'origine.

Ajustements des jets sous le moral

Le MD peut décider de modifier les jets sous le moral de +2 à –2. *Par exemple :* si les monstres ont tué un des personnages, le jet sous le moral bénéficie d'un bonus de –1 ; si aucun des monstres n'est tué, le bonus passe à –2 sur le jet de moral. Si le groupe se sert intensivement de la magie sur les monstres, leur moral risque d'être pénalisé de +1 ou même +2, à cause de la crainte inspirée par la magie.

Résultats des jets sous le moral

Si une créature (ou plusieurs) rate son jet sous le moral, elle tentera de prendre la fuite. Il pourrait s'agir d'une fuite simple ou d'une retraite en combattant (voir règles supplémentaires dans le LIVRET DES JOUEURS), ou d'une reddition si les deux options précédentes sont impossibles. Si une créature se rend, elle offrira habituellement un trésor (provenant de son repaire ou de ses amis) en échange de sa libération.

Reddition : bien qu'une créature décide de se rendre, il n'est pas évident que son assaillant (monstre ou personnage) accepte sa reddition, ni même qu'il s'arrête de combattre pour écouter. Le MD devra joueur avec précautions le rôle d'un monstre qui se rend ; souvenez-vous que même des monstres non-intelligents réagiront raisonnablement face à un combat sans espoir.

Nouveaux éléments de jeu

Au cours de la partie, il est possible qu'un joueur tente une action qui ne soit pas décrite dans les règles.

S'il tente un acte qui est basé sur une de ses caractéristiques, il suffira alors simplement de lui faire faire un jet sous ce score. *Par exemple :* si un gros rocher bloque le passage et qu'un guerrier dit : « J'essaie de le déplacer », ce sera une action basée sur le score de Force du personnage. Les deux façons dont le MD peut gérer la situation sont :

1. Si le joueur obtient avec 1d20 un résultat inférieur ou égal au score de Force du personnage, la tentative réussit. Des pénalités pour des objets plus lourds ou des situations difficiles peuvent s'appliquer.
2. Le même système peut servir avec différentes combinaisons de dés : 3d6 habituellement ou 4d6, 5d4, 3d8, 5d6 et ainsi de suite pour des objets plus lourds.

Prenez soin de noter les règles que vous créez en cours de jeu et appliquez-les indifféremment pour tous les joueurs (ou monstres).

Ce ne sont que des suggestions ; vous avez la possibilité d'inventer des règles raisonnables et de les appliquer si nécessaire. Cependant, souvenez-vous que des règles supplémentaires sont disponibles dans les jeux de D&D EXPERT et D&D COMPAGNON. Si vous avez créé une règle différente de la version officielle, cette dernière est prioritaire. Ne manquez pas d'en avertir les joueurs.

Objets et monstres nouveaux

Les MD expérimentés pourront créer leurs propres monstres, trésors, sorts, etc. Ceci n'est pas recommandé pour les débutants. Le jeu est équilibré dans son ensemble et des créations trop puissantes sont ensuite trop difficiles à faire disparaître du jeu. Quand vous faites des créations, veillez à ce qu'elles soient similaires à ce qui est décrit dans ces pages. Les objets magiques possèdent un certain nombre de charges, les monstres et les classes de personnages ont des points forts et des faiblesses, les sorts ont des utilisations spécifiques. De nombreux objets sont fournis dans les ouvrages EXPERT et COMPAGNON.

Perception des bruits

Un personnage peut tenter de percevoir des bruits furtifs. Ceci se produit souvent lorsque le groupe arrive à une porte. Lorsqu'on écoute, il faut que les lieux soient silencieux, sans quoi il serait impossible de percevoir quoi que ce soit. Une cascade se trouvant près d'une porte empêche la perception de faibles sons. Si les lieux sont calmes, les personnages doivent aussi éviter de faire du bruit pour avoir la moindre chance de succès. Ceci veut dire que les personnages doivent cesser toute activité, à cause des armes, des armures et autres objets qui font du bruit.

Si un joueur dit : « J'essaie de percevoir les bruits », lancez 1d6. Vous devriez toujours lancer les dés, même s'il n'y a rien à entendre, de façon à maintenir le doute dans l'esprit des joueurs. Avec un résultat de 1-2, le personnage perçoit le moindre bruit, si les conditions le permettent.

Un voleur de 1er ou de 2e niveau utilise sa faculté « acuité auditive » pour percevoir des bruits. Au fur et à mesure de sa progression en expérience, son acuité auditive s'améliore.

Personnages multiples

Vous ne devriez pas permettre à des joueurs débutants de jouer le rôle de plus d'un personnage à la fois. Un seul personnage pose suffisamment de problèmes à lui tout seul ; en jouer deux ou plus peut prêter à confusion. Cependant, des joueurs plus expérimentés pourraient considérer cette possibilité comme une option supplémentaire.

Si vous avez deux villes dans votre monde imaginaire, vous pourrez permettre aux joueurs d'avoir un personnage dans chacune d'elles. Ceci pourrait être assez intéressant et permettra aux joueurs de disposer de personnages de différentes classes.

Plaintes

Si un joueur se plaint de la façon dont vous résolvez certains cas dans le jeu, essayez d'écouter ses arguments. Soyez raisonnable ! Si le problème peut être résolu en changeant la procédure, tâchez de trouver un compromis acceptable. *Par exemple :* si le joueur dit « Tu n'arrêtes pas de tuer mes personnages avec du poison ! », établissez un système de points de dégâts optionnel pour le poison (page 24).

Prenez garde de ne pas changer les règles en déséquilibrant le jeu à l'avantage des joueurs. Le jeu est assez bien équilibré par lui-même et met les joueurs devant un défi constant, ce qui est plus drôle.

Certains arguments peuvent être provoqués par la cupidité. Il ne devrait pas être trop facile d'obtenir des trésors ou des points d'expérience ; ce sont des choses qui s'acquièrent petit à petit, selon des moyens accessibles aux personnages. Évitez à tout prix les « Donjons-en-solde » ! Vos joueurs finiraient par se lasser de toutes ces richesses trop facilement gagnées, et les monstres ne feraient plus « long-feu » face à des personnages super-puissants.

Si vous n'êtes pas sûr de la manière dont il faut gérer une situation, dites-le simplement aux joueurs ! Tout le monde doit apprendre (assimiler un jeu comme celui-ci peut prendre du temps). Les joueurs comprendront certainement si vous leur expliquez que vous vous êtes trompé. Si vous admettez vos erreurs et tentez de les réparer, à long terme vous et vos joueurs vous amuserez d'autant plus.

Points de vie

Un joueur qui obtient un score de points de vie très bas peut demander au MD s'il peut relancer les dés.

Il y a trois solutions possibles. Quel que soit le système appliqué, faites-le impartialement pour tous les joueurs.

a. Non – les personnages doivent commencer avec les points de vie obtenus aux dés
b. Si le résultat est de 1 ou 2, relancez les dés. (Éventuellement, ne comptez pas les voleurs et les magiciens qui ont, par définition, un faible nombre de points de vie).
c. Ne lancez pas les dés. Tous les personnages ont le maximum de points de vie pour leur classe, plus le bonus de Constitution. (Un guerrier ou un nain commenceront avec 8 pv, un voleur ou un magicien avec 4 pv, les autres avec 6), À partir du deuxième niveau, les joueurs doivent lancer les dés normalement, quel que soit le résultat.

Portes

Les portes sont courantes dans les donjons. Elles peuvent être verrouillées, ou coincées. Si elles sont verrouillées, elles pourront être ouvertes par un voleur s'il réussit sa tentative de crochetage, ou par un magicien avec un sort d'*ouverture*. Une porte non verrouillée peut être facilement ouverte par n'importe quel monstre. Une fois ouverte, elle se refermera lentement d'elle-même, à moins qu'on ne la bloque avec un taquet ou un autre objet suffisamment lourd.

Enfoncer une porte non verrouillée

Si elle n'est pas verrouillée, une porte bloquée peut être enfoncée par n'importe quel personnage. Si le joueur dit : « Je force la porte », lancez 1d6. Si le résultat est de 5 ou 6, la porte est effectivement ouverte. Ces probabilités devraient être modifiées en fonction de la Force du personnage, cependant, un résultat de 6 ouvre *toujours* une porte.

Les personnages peuvent effectuer une seule tentative par round. Si la première initiative échoue, les monstres se trouvant de l'autre côté ne peuvent évidemment plus être surpris, vu le vacarme fait par les personnages.

Portes secrètes

Tout personnage peut essayer de trouver des passages secrets. Le joueur doit pour cela décrire précisément l'endroit qu'il examine, ce qui prend 1 tour pour chaque section de 3 x 3 mètres. Si le joueur dit : « Mon personnage cherche les passages secrets », lancez 1d6. N'oubliez pas de lancer les dés, même s'il n'y a pas de passage secret, de façon à laisser le doute dans l'esprit des joueurs. S'il y avait un passage secret et que le joueur obtient un 1, il le découvre (ou bien avec un résultat de 1-2 s'il s'agit d'un elfe). Une fois le passage secret découvert et noté sur la carte, n'importe qui peut le retrouver (sans lancer les dés). Un passage secret ou une porte dissimulée ne peuvent pas être ouverts tant qu'ils n'ont pas été découverts.

Porte spéciales

Certaines portes ne fonctionnent que dans un sens. On ne peut pas les forcer du mauvais côté, mais elles s'ouvrent comme une porte normale si l'on se sert d'un sort d'*ouverture*.

Questions

Si certains points du jeu vous paraissent obscurs, relisez attentivement les règles. Bien des réponses se trouvent dans ces lignes, lorsque l'on revoit les règles après quelques donjons.

D'autres questions seront traitées dans les règles de D&D EXPERT, notamment sur les aventures en extérieur, les PNJ spécialistes (comme les armuriers, les espions, etc.) et autres situations de jeu.

Vous pouvez également vous adresser à des joueurs plus expérimentés dans ce jeu. Des millions de gens y jouent et vous pourrez en contacter à partir des magasins spécialisés, des écoles, des clubs jeux, etc.

Si malgré tout, vous n'obtenez pas la réponse, écrivez-nous (en caractères d'imprimerie) à l'adresse suivante :

D&D BASIC Questions
TSR, INC.
P.O. Box 756
Lake Geneva, WI 53147
U.S.A.

N'oubliez pas de joindre à vos questions une enveloppe libellée à votre adresse, avec un coupon réponse international que vous trouverez dans votre bureau de poste local.

Vade retro / morts-vivants

Quand un clerc tente un vade retro sur des morts-vivants, le joueur doit lancer 2d6 et comparer le résultat à ceux de la table du vade retro des clercs (LIVRET DES JOUEURS, page 25). Si la tentative réussit, le joueur vous demandera alors le nombre de monstres mis en fuite.

Ce nombre sera déterminé au hasard, en lançant 2d6. Le résultat indiquera le nombre de Dés de Vie de monstres affectés. Une table de référence est fournie ci-dessous.

Option : vous pouvez décider directement du nombre de monstres affectés, sans lancer les dés. *Par exemple :* 15 squelettes apparaissent au détour d'un couloir ; vous pouvez décider que le vade retro repousse le maximum de monstres automatiquement (12), ce qui en laisserait 3 que le groupe devra combattre.

Morts-vivants	Dés de vie individuels	(option) Maximum repoussé
Squelette	1	12
Zombie	2	6
Goule	2	6
Nécrophage	3	4
Apparition*	4	3
Momie*	5+1	2

* Ces monstres sont décrits dans les règles de D&D EXPERT. Ils ne peuvent pas être repoussés par des clercs de bas niveau, mais ils apparaissent ici pour les clercs PNJ de plus haut niveau.

CLERCS DE HAUT NIVEAU CONTRE LES MORTS-VIVANTS

Niveau du clerc	Nécro-phage	Appari-tion	Momie
3	9	11	–
4	7	9	11
5	R	7	9
6	R	R	7
7	D	R	R

Une apparition ressemble à une ombre volante, capable de provoquer une perte d'énergie comme un nécrophage. La momie ne provoque pas de perte de niveaux.

Un vade retro n'affecte pas partiellement un monstre. *Par exemple :* un clerc fait un vade retro sur des nécrophages (3 DV chacun) et le résultat est de 8 (2d6). Deux nécrophages fuiront, le troisième, (thouls, etc.) n'étant pas affecté par les « fractions » de DV, reste sur place.

Si le vade retro réussit et qu'il en reste encore, le clerc peut effectuer une autre tentative. Une fois qu'un échec s'est produit, aucune autre tentative de ce clerc ne pourra réussir.

Les monstres repoussés par un vade retro quitteront les lieux, mais il se peut qu'ils y reviennent. Ils s'éloigneront pendant 1-10 rounds (choisissez ou lancez les dés). Une fois que les effets du vade retro prennent fin, vous déciderez si les monstres reviennent, ou bien effectuez un jet sous leur réaction. Si le résultat est de 8 ou plus, les morts-vivants reviennent.

Sorts de charme

Quand un magicien ou un elfe lance un sort de *charme*, le joueur vous en demandera les effets. Ce sort n'affecte que certaines créatures. Les débutants essaieront d'utiliser ce sort sur toute une série de monstres et ils en apprendront les effets à la suite d'erreurs et d'essais répétés.

En général, les créatures affectées par ces sorts sont des humains « normaux », des demi-humains, ou des créatures humanoïdes possédant une forme de vie en société. Vous déciderez exactement des types de créatures affectées, ou bien vous pourrez vous baser sur la liste qui suit.

Une fois qu'une victime rate un jet de protection contre un sort de *charme*, elle restera sous ses effets pendant au moins 24 heures, et souvent plus. La victime pourra effectuer un nouveau jet de protection pour briser le *charme* après une durée déterminée. Celle-ci varie suivant l'intelligence de la victime :

Haute :	1 jour
Moyenne :	1 semaine
Faible :	1 mois

EXEMPLE : un hobgobelin (intelligence moyenne) restera sous le *charme* pendant une semaine. À la fin de cette période, vous effectuez un jet de protection supplémentaire. S'il est réussi, le *charme* est brisé ; autrement, le hobgobelin reste sous les effets du sort pour une autre semaine.

Si vous désirez faire votre propre liste de créatures affectées par ce sort, celles qui ne *devraient* pas en faire partie sont les suivantes :

a. les animaux
b. les morts-vivants
c. les créatures de 6 DV ou plus.
d. les créatures fantastiques (comme les gargouilles, les méduses, les thouls, etc.).

Les créatures humanoïdes des règles de Base que le sort de *charme* affectera sont les suivantes :

Haute intelligence : pixie, esprit follet.
Intelligence moyenne : gnome, gobelin, hobgobelin, kobold, troglodyte.
Faible intelligence : goblours, gnoll, homme-lézard, néandertalien, ogre, orque.

Les humains (comprenant les bandits, les berserkers et les hommes normaux) ainsi que les demi-humains (nains, elfes, petites-gens) peuvent avoir une intelligence variable. Si celle-ci n'est pas connue, effectuez un jet de dés afin de déterminer leur score d'intelligence. Les elfes ont généralement une intelligence moyenne à haute et les magiciens sont toujours très intelligents. Un score de 3-8 correspond à une *intelligence faible*, 9-12 à une *intelligence moyenne* et 13-18 indique une *haute intelligence*.

Certains lycanthropes peuvent être *charmés* lorsqu'ils sont sous forme humaine, mais ceci est pratiquement sans intérêt. Seuls les loups-garous et les sangliers-garous peuvent être *charmés*, mais les effets du sort seront automatiquement brisés lorsque la créature prend sa forme animale !

NOTE : d'autres créatures mentionnées dans les règles EXPERT et COMPAGNON peuvent également être *charmées*. Elles seront indiquées dans les descriptions de chaque livre.

Sorts de haut niveau

Les sorts suivants sont destinés à l'usage du MD seulement, lorsqu'il emploie des PNJ au-delà du 3e niveau d'expérience. Les sorts fournis ci-dessous ne sont pas les seuls utilisables à ces niveaux. La liste complète des sorts apparaîtra dans les règles EXPERT de D&D. Pour l'instant, le MD se servira seulement de ceux-ci, comme seuls sorts disponibles.

Les PNJ de haut niveau ne partiront jamais en aventure avec des personnages joueurs. Ils forment un groupe de PNJ, mais ils seront alors des ennemis potentiels très dangereux. Ils devraient donc être utilisés avec précautions.

Ces sorts pourraient aussi être découverts sur des parchemins magiques (trésor). Le MD veillera que ces derniers ne donnent pas une trop grande puissance aux personnages de bas niveau.

CLERCS DE HAUT NIVEAU

Niveau	Sorts
4	2 du 1er niveau ; 1 du 2e niveau
5	2 du 1er niveau ; 2 du 2e niveau

Sorts cléricaux de deuxième niveau

1	Bénédiction*
2	Paralysie *
3	Silence sur 5 mètres

Explication des sorts cléricaux de deuxième niveau

Bénédiction*
Portée : contact
Durée : 6 tours
Effets : tous les compagnons dans un rayon de 6 mètres

Ce sort augmente de +1 le moral de tous les compagnons du clerc, et leur donne un bonus de +1 sur leurs jets pour toucher et aux dégâts. Ce sort n'affectera que les créatures qui ne combattent pas déjà.

Paralysie*
Portée : 54 mètres
Durée : 9 tours
Effets : paralyse jusqu'à 4 personnes au choix du clerc

(Ou *mouvement gelé*) Ce sort affectera tout humain, demi-humain ou humanoïde (comme les gnomes, gnolls, gobelins, goblours, hobgobelins, kobolds, hommes-lézards, ogres, orques, pixies ou esprits follets). Il n'affectera pas les morts-vivants ni les créatures de 5 DV ou plus. La victime doit effectuer un jet de protection contre les sorts pour ne pas être paralysée.

Ce sort peut viser une à 4 créatures. Si une seule victime est visée, elle devra effectuer son jet de protection avec un malus de –2. Si 4 sont visées, les jets de protection ne seront pas pénalisés.

Silence sur 5 mètres
Portée : 54 mètres
Durée : 12 tours
Effets : sphère de silence de 10 mètres

Ce sort rendra l'endroit désigné totalement silencieux. Les conversations et l'envoi de sorts y seront impossibles pendant toute la durée du sort, sans toutefois empêcher la perception des bruits provenant de l'extérieur de la sphère. Si une créature est visée, elle devra effectuer un jet de protection contre les sorts pour éviter que les effets du silence ne la suivent ! Si le jet de protection

réussit, le sort restera à l'endroit où se trouvait la victime, celle-ci pouvant en sortir lorsqu'elle le désire.

MAGICIENS ET ELFES DE HAUT NIVEAU	
Niveau	**Sorts**
4	2 du 1er niveau ; 2 du 2e niveau
5	2 du 1er niveau ; 2 du 2e niveau 1 du 3e niveau

Sorts de troisième niveau de magicien et elfe	
1	Boule de feu
2	Dissipation de la magie
3	Vol

Explication des sorts de magicien et elfe de troisième niveau

Boule de feu
Portée : 72 mètres
Durée : instantané
Effets : sphère de feu de 12 mètres de diamètre

Ce sort crée un projectile de flammes qui s'embrase dans une sphère de 12 mètres de diamètre lorsqu'elle atteint sa portée maximale ou un obstacle. La *boule de feu* inflige 1d6 points de dégâts *pour chaque niveau du lanceur de sorts*. Tous ceux qui se trouvent dans la sphère d'effets subissent ces dégâts, à moins qu'ils ne réussissent un jet de protection contre les sorts. Si le jet de protection est réussi, les victimes ne subissent que la moitié des dégâts indiqués par les dés. *Par exemple :* une *boule de feu* lancée par un magicien de 6e niveau s'embrase et provoque 6d6 points de dégâts. Si le résultat des dés indique 24, tous ceux qui se trouvent dans la sphère de flammes et qui ont réussi leur jet de protection ne subissent que 12 points de dommages.

Dissipation de la magie
Portée : 36 mètres
Durée : permanent
Effets : cube de 6 mètres d'arête

La *dissipation de la magie* neutralise les effets d'autres sorts dans un volume équivalent à un cube de 6 mètres d'arête. Elle n'affecte pas les effets des objets magiques, mais pourra toujours dissiper les effets créés par un magicien, un elfe ou un clerc de niveau égal ou inférieur à celui de l'utilisateur. Il y a une possibilité que le sort soit sans effet contre des lanceurs de sorts de plus haut niveau. Ces probabilités sont de 5 % par différence de niveau entre les deux lanceurs de sorts. Compter les DV des monstres comme des niveaux, en ignorant leurs « + ». *Par exemple :* un elfe du 5e niveau essaie de dissiper les effets d'un sort de *charme* lancé par un magicien du 7e niveau. L'elfe aura 10 % de chances de rater sa tentative.

Vol
Portée : contact
Durée : 1d6 tours + 1 par niveau
Effets : une seule créature vivante

Ce sort permet à l'utilisateur (ou la personne touchée) de voler, dans n'importe quelle direction et jusqu'à une vitesse de 36 mètres par round, ou de rester à un point fixe dans les airs (comme le sort de *lévitation*). Le personnage qui bénéficie du sort contrôle lui-même son déplacement. La durée exacte du sort est connue seulement du MD. *Par exemple :* un elfe du 5e niveau peut voler pendant 6-11 tours (1d6+5 tours).

Sorts de magicien

Quand un joueur commence avec un magicien ou un elfe, il vous demandera quels sont les sorts de son grimoire. Le maître du personnage est généralement un PNJ de haut niveau, et tous les sorts du novice viennent de ce personnage. Ce que l'on appelle « grimoire » est en fait la liste des sorts possédés par le personnage. Vous pouvez jouer le rôle du maître, ou bien simplement « supposer » son existence et ses activités avec le personnage joueur.

Ce système vous permet de contrôler les sorts utilisables dans votre campagne. *Par exemple :* vous pouvez éviter d'avoir à utiliser le sort de *charme* simplement en ne le donnant pas aux lanceurs de sorts de votre campagne.

Le *premier* sort à fournir à un magicien ou un elfe est toujours la *lecture de la magie*. Celui-ci permet aux personnages de décrypter les symboles magiques, de lire des parchemins, et de s'entraîner en temps normal.

Le *deuxième* sort devrait être assez puissant. Évitez de donner un sort de *détection de la magie*, de *lumière* ou de *protection contre le mal* car ils sont similaires à ceux que les clercs de 2e niveau peuvent facilement obtenir.

Vous pouvez donner n'importe quel *deuxième* sort à un elfe débutant, ses talents multiples l'équilibrant avec les autres personnages, quels que soient ses sorts. Un elfe peut être bénéfique à un groupe de différentes manières, ses sorts n'étant qu'un plus et non sa spécialité. Le magicien est différent. La magie est son unique spécialité, de plus il souffre du nombre réduit de ses points de vie, de sa faible classe d'armure et des restrictions sévères au sujet des armes utilisables. Les magiciens devraient donc être gratifiés d'un deuxième sort comme *charme-personnes*, *projectile magique* ou *sommeil* (tous des sorts offensifs) ou encore *bouclier* (une protection valable).

Les sorts *disque flottant*, *fermeture*, *lecture des idiomes étrangers* et *ventriloquie* offrent peu d'avantages à bas niveau. Ce seront d'excellents troisièmes sorts lorsque le personnage arrivera au deuxième niveau d'expérience.

Vous pouvez donner un sort à un personnage débutant, et un autre différent, à un deuxième lanceur de sorts du groupe. Ceci augmentera le nombre de sorts disponibles pour le groupe. Cependant, prenez soin de distribuer les sorts le plus impartialement possible afin d'éviter de susciter une certaine jalousie.

Grimoires perdus

Si un lanceur de sorts perd son grimoire, le personnage aura alors de gros problèmes. Personne ne lui permettra d'emprunter un livre. Sans grimoire il n'aura plus de sort à mémoriser ! Il devrait toujours être possible de s'approprier un nouveau livre ou de retrouver l'ancien. Ceci ne devrait pas être facile ; éventuellement, de grosses sommes d'argent devront être versées (ou du moins le personnage devra faire la promesse de payer, en sachant qu'il n'a aucun moyen de briser sa promesse), ou le personnage devra partir en mission, selon l'imagination du MD. Souvenez-vous qu'un personnage est lourdement pénalisé dans le jeu s'il n'a pas de livre de sorts et que le joueur ne s'amusera pas s'il ne peut pas lancer de sorts.

Sorts de sommeil

Quand un magicien ou un elfe s'en sert, le joueur vous en demandera les effets. Ce puissant sortilège affectera des créatures jusqu'à 4+1 DV. Il n'y a pas de jet de protection contre ses effets. Les morts-vivants ne sont pas affectés, ainsi que les créatures magiques ou fantastiques (comme les gargouilles, les méduses, etc.).

Afin de déterminer aléatoirement le nombre de créatures endormies, lancez 2d8. Le résultat donnera le nombre de DV affectés (en ignorant les « + » ou « – » des DV). *Par exemple :* si ce sort est lancé contre des hommes-lézards (2 DV +1 chacun), traitez-les comme des créatures de 2 DV ; les gobelins (1 DV -1) seraient des créatures de 1 DV.

Si le sort est lancé contre un groupe de personnages, les plus faibles seront affectés en premier. *Exemple :* le sort est lancé contre un groupe de 3 goblours (3 DV +1) et 2 ogres (4 DV +1). Vous obtenez un 12 aux dés. Les 3 goblours s'endorment, mais les ogres ne sont pas affectés.

Option : si vous le désirez, vous pouvez choisir le nombre de créatures affectées, plutôt que de lancer les dés. *Par exemple :* les personnages rencontrent 7 vers charognards ; vous faites en sorte que 5 d'entre eux (le maximum) soient endormis par le sort, afin que le groupe ait une chance de les vaincre.

Suivants

Veillez à bien connaître toutes les règles concernant les suivants (LIVRET DES JOUEURS, page 62). S'il y a trois joueurs ou plus, évitez d'accepter la présence de suivants. Cependant, s'il n'y a qu'un ou deux joueurs, beaucoup de donjons risquent d'être trop dangereux pour leurs seuls personnages, aussi la présence de suivants sera la bienvenue.

Ceci sera donc nécessaire si les personnages ne sont pas en nombre suffisant, ou s'ils sont trop faibles. Les guerriers se débrouillent généralement bien tous seuls, comme les clercs, les nains, les elfes et les petites-gens.

Si vous avez un réel besoin de suivants dans le jeu, ne vous occupez pas de leurs réactions ni de leur paye. Supposez que les personnages ont leurs suivants, qu'ils devront leur payer un salaire (indiquer le montant), puis préparez leurs caractéristiques.

Si vous décidez AVEC LES JOUEURS d'effectuer la recherche et l'embauche des suivants au cours de la partie, soyez prêts pour les situations suivantes :

1. Les personnages rechercheront les suivants. Vous devrez donner la description d'une taverne locale dans une ville, ou d'un endroit où l'on peut trouver des suivants.
2. Beaucoup d'hommes normaux, incapables de participer efficacement à une aventure, se présenteront pour l'emploi. Dans leurs rangs se trouveront quelques PNJ de 1er niveau de différentes classes. Les détails sur les hommes normaux ne sont pas utiles, mais vous devriez être capables d'en donner une description spontanée si le joueur vous la demande.
3. Les détails sur les PNJ peuvent être inventés, ou déterminés aux dés. Vous pouvez supposer que les guerriers ont une Force au-dessus de la moyenne, par exemple. Des traits de caractère peuvent être amusants au cours de la partie (cupidité, haine des elfes, appétit insatiable, etc.) et permettront de bien se souvenir du PNJ.

Réaction des suivants

Quand un salaire est offert et l'emploi décrit, lancez 2d6 pour voir si le suivant l'accepte. Pour un salaire intéressant, la réaction pourrait être modifiée de +1, ou de –1 pour des conditions de travail vraiment mauvaises. Les ajustements du Charisme de l'employeur peuvent également s'appliquer à la réaction des suivants.

Si les personnages sont trop pauvres pour payer un salaire aux suivants, ces derniers pourraient accepter de travailler pour une demi-part des trésors. Une telle offre permet un ajustement de +3 sur les jets de dés suivants :

TABLE DE RÉACTION DES SUIVANTS

Score	Réaction du suivant
2	Refuse, se sent insulté*
3-5	Refuse
6-8	Relancez les dés
9-11	Accepte
12	Accepte, favorablement impressionné **

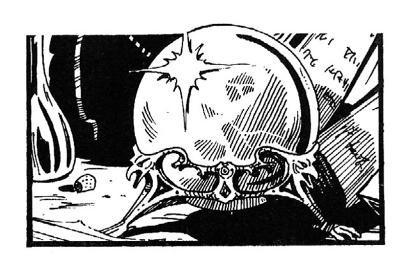
* Insulté : les réactions des suivants potentiels présents sont pénalisées de –1.

** Impressionné : le moral du suivant est haut, il bénéficie d'un bonus de +1.

Moral des suivants

Le moral d'un suivant est une mesure de sa volonté à suivre le personnage du joueur face au danger. Si le score de moral est élevé (bon moral), le suivant fera front, mais si le score est faible (mauvais moral), le PNJ s'enfuira lors d'une situation dangereuse. Le score de moral est déterminé à partir du Charisme du personnage joueur (LIVRET DES JOUEURS, page 51). Il peut être modifié en fonction des actes du PJ, de ses récompenses, de la situation, etc. Le moral de chaque suivant doit être vérifié après chaque aventure, et occasionnellement lors des expéditions.

Les règles sur le moral sont optionnelles ; elles sont expliquées en détail à la page 19. Les suivants ne devraient pas apparaître dans le jeu si ces règles ne sont pas appliquées.



Transfert de personnages

Un joueur peut se présenter dans votre jeu avec un personnage créé dans une autre campagne. Dans ce cas, examinez attentivement sa feuille de personnage. En général, il est possible de transférer un personnage d'une campagne à une autre, *à moins :*

(a) qu'il ne soit d'un niveau plus élevé que les autres personnages présents.
(b) qu'il ne possède davantage d'objets magiques, ou des objets plus puissants que ceux des autres personnages.
(c) qu'il possède deux fois plus d'argent que le personnage le plus riche de votre campagne.

Tous ces détails peuvent être modifiés directement sur la feuille du personnage si le joueur décide néanmoins de rentrer dans la campagne en cours. Prenez garde à ne pas laisser un personnage trop puissant entrer dans votre campagne, car il pourrait bien la gâcher en peu de temps ! Si des modifications sont nécessaires, discutez-en à part avec le joueur, avant la partie.

Notes générales

Toute une série de monstres de différents types est décrite dans les pages qui suivent, dans l'ordre alphabétique. Les monstres peuvent être des créatures amicales ou hostiles, sauvages ou apprivoisées, communes ou fantastiques. Le MD utilisera ces monstres comme amis ou ennemis des personnages.

Infravision

Bien des monstres non-humains possèdent l'infravision, en plus de leur vue normale. Elle permet de détecter les auras de chaleur ou de froid dans un rayon de 18 mètres. La lumière normale ou magique empêche l'emploi de cette acuité particulière. Son effet sur l'infravision correspond à un flash sur la vue normale.

Avec ce sens, les auras de chaleur apparaissent en rouge, alors que le froid est mis en évidence par une couleur bleutée. *Par exemple :* un groupe de créatures se dissimulant dans la pénombre apparaîtrait comme des taches rouges. Certains, ceux qui portent une armure seraient d'un rouge plus pâle, alors que ceux qui n'en portent pas arboreraient un rouge plus vif. Un bassin d'eau froide donnerait une couleur bleu-foncée. Même des objets qui sont presque à la même température que ce qui les entoure peuvent être vaguement distingués avec l'infravision (comme une table, ou un squelette).

Un personnage se dissimulant dans l'ombre (comme un petite-gens ou un voleur) ne peut échapper à l'infravision d'un monstre ou d'un personnage. Sauf si une source de lumière se trouve à proximité. Dans ce cas, la lumière est suffisante pour empêcher l'usage de l'infravision, mais insuffisante pour éclairer les coins sombres où le personnage se dissimule.

Dés de vie

La taille et la « résistance » d'un monstre sont mesurables par le nombre de ses points de vie (pv). Ceux-ci sont déterminés en lançant des dés à 8 faces. Le nombre de dés utilisés est indiqué par ce que l'on appelle les Dés de Vie (DV) du monstre.

Plus le monstre possède de DV, plus il est gros, plus il est résistant, et plus il rapportera de points d'expérience une fois vaincu.

EXEMPLES : un squelette possède 1DV, il dispose de 1 à 8 points de vie (1d8). Un monstre rouilleur possède 5 DV, soit 5d8 points de vie. Un dragon rouge possède 10 DV, soit 10d8 (10 à 80) pv.

Il arrive que les DV des monstres aient un ajustement négatif ou positif. Ceci modifie la force du monstre indiquée par les DV.

L'ajustement est ajouté ou retranché du total de points de vie obtenus pour le monstre. *Par exemple :* 2+1 DV signifie « faire le total de deux dés à 8 faces et ajouter 1 point », soit 3-17 points de vie. Dans la description des monstres, les DV peuvent donner 1-1 (« un moins un »), 1+2, 3+1, et ainsi de suite. Chaque créature possède au moins un point de vie, quelle que soit la soustraction à effectuer.

EXEMPLES : un scarabée à feu possède 1+2 DV, soit 3-10 points de vie (1d8+2). Un goblours possède 3+1 DV, soit 4-25 pv (3d8+1). Un gobelin possède 1–1 DV, soit 1-7 points de vie (1d8–1). Quand on détermine les points de vie pour un gobelin, un résultat de 1 ou 2 indique que la créature ne possède qu'un point de vie.

Niveaux du donjon

Les donjons sont souvent bien plus qu'une simple série de grottes. Lors de votre première aventure en groupe, vous avez exploré les ruines. La partie se trouvant dessous a été laissée vide afin que vous la complétiez. On l'appellera le 2ᵉ niveau du donjon.

La partie la moins dangereuse du donjon est appelée « niveau 1 ». Un donjon peut avoir autant de niveaux qu'en désire le MD. En général, plus on s'enfonce dans un donjon, plus il devient dangereux. Des monstres plus puissants (de niveau supérieur) sont alors découverts, ainsi que des trésors plus importants. Les niveaux de donjons et leur conception sont expliqués en détail à la page 53.

Niveaux des monstres

Un monstre ne possédant qu'un DV est appelé monstre de premier niveau, un monstre en possédant deux sera du deuxième niveau et ainsi de suite. Les « plus » ou « moins » sont ignorés dans ce cas ; *par exemple :* « 2+1 DV » représente un monstre du deuxième niveau.

Les monstres apparaissent le plus souvent au niveau de donjon correspondant à leurs DV. *Par exemple :* un gobelin de 1–1 DV apparaîtra normalement au premier niveau de donjon. Ainsi, on rencontrera moins de ces créatures aux donjons de niveau supérieur.

La différence entre les DV d'un monstre et le niveau de donjon où il apparaît ne devrait pas dépasser 2.

EXEMPLES : les gobelins ont 1–1 DV. On les trouve le plus souvent dans les donjons de premier niveau et très rarement au-delà du 3ᵉ. Les goblours ont 3+1 DV. Ils rôderont le plus souvent dans les donjons de 3ᵉ niveau, mais rarement au-delà du 5ᵉ.

Nombre de monstres

Le nombre de monstres que l'on peut rencontrer est indiqué dans leur description, à la rubrique « nombre rencontré ». Servez-vous de ces nombres lorsque le monstre se trouve dans un donjon correspondant à ses DV. À un autre niveau, modifiez le nombre apparaissant de la manière suivante :

Si un monstre apparaît dans un donjon de niveau inférieur à ses DV, réduisez le nombre rencontré indiqué dans la description. *Par exemple :* les gnolls ont 2 DV ; ce sont donc des monstres de deuxième niveau. Dans un donjon de deuxième niveau, 1-6 seront rencontrés (suivant la description des gnolls). S'ils apparaissaient dans un donjon niveau 1, seulement 1-4 d'entre eux devraient apparaître.

Si un monstre apparaît dans un donjon de niveau supérieur à ses DV, augmentez le nombre rencontré. *Par exemple :* dans un donjon niveau 3, 2-8 (2d4) gnolls rôderont. Au niveau 4, 2-12 (2d6) apparaîtront.

Le MD peut changer le nombre apparaissant s'il le désire. Ces exemples ne sont pas des règles, mais servent à vous aider à créer des donjons intéressants et équilibrés pour les personnages. Si ces derniers rencontrent des monstres puissants à bas niveau, ils seront vite submergés. En se servant de ces exemples : les personnages pourront rencontrer des monstres puissants, mais dans des quantités plus réduites. *Par exemple :* le nombre rencontré des goblours est de 2d4 (2-8). À bas niveau, seulement 1-3 devraient apparaître.

Réactions

Les monstres peuvent avoir n'importe quelle réaction face aux personnages des joueurs, à moins que la description n'en donne une particulière. Pour déterminer la réaction d'un monstre, lancez 2d6 et reportez-vous au total correspondant dans la table des réactions des monstres. Servez-vous de cette table pour déterminer les actions des monstres.

TABLE DE RÉACTION DES MONSTRES	
Premier jet de dés	**Réaction**
2	Attaque immédiate
3-5	Attaque possible, relancez les dés :* 2-8 Attaque 9-12 Incertitude, relancez les dés :* 2-5 Attaque 6-8 Se retire 9-12 Amical
6-8	Incertitude, relancez les dés :* 2-5 Attaque 6-8 Négocie, relancez les dés :* 2-5 Attaque 6-8 Se retire 9-12 Amical 9-12 Amical
9-11	Peut-être amical, relancez les dés :* 2-5 Incertitude, relancez les dés :* 2-5 Attaque 6-8 Se retire 9-12 Amical 6-12 Amical
12	Immédiatement amical

* Attendez 1 round ou plus, et faites réagir le monstre en fonction des actions des personnages, du Charisme de son interlocuteur et de la situation en général (de la manière décrite ci-dessous).

Actions des personnages

Les actes des PJ peuvent affecter les réactions des monstres. Les personnages peuvent tenter de leur parler (négocier) ou se servir de gestes s'ils ne parlent pas le même langage. Les jets de réaction doivent tenir compte des actes des personnages. Les ajustements du fait des PJ vont de –2 à +2.

Effets du charisme

Si les différents personnages ou créatures peuvent se comprendre, les bonus ou malus dus au Charisme de celui qui parle doivent également être appliqués en plus des ajustements du fait des actes des personnages.

EXEMPLE : le groupe rencontre un goblours et décide d'être amical. Un des joueurs dit « J'essaie de lui parler en commun, j'ai un +2 avec mon Charisme » (le personnage a 18 de Charisme). Un autre joueur ajoute « S'il ne comprend pas, j'essaierai en gobelin, mais j'ai –1 au Charisme » (le personnage a 6 de Charisme). Si le monstre comprenait le commun, sa réaction serait modifiée de +2, mais comme le goblours ne comprend que sa propre langue et le gobelin, la pénalité de –1 s'appliquera.

Négociation

Les monstres qui restent dans l'incertitude tenteront de parler ou de « négocier ». Si la communication est possible, par langage parlé ou gestuel, le monstre pourra proposer un quelconque marché.

Par exemple : le monstre peut craindre les personnages et leur offrir une certaine somme d'argent pour qu'ils s'en aillent ! En échange de nourriture, une créature affamée pourrait offrir ses services. (La créature pourrait se lécher les babines, sans pour autant vouloir attaquer les personnages). Un monstre plus intelligent pourrait demander une rançon, sous la menace d'une attaque imminente. La procédure de l'offre et de la demande ainsi que la discussion qui s'en suit sont appelées « Négociation ».

Un monstre Chaotique ne tiendra pas forcément ses promesses ! Les créatures Chaotiques ne sont pas fiables... et beaucoup de monstres sont Chaotiques.

Un monstre Neutre tient généralement ses promesses, particulièrement sous la menace. Dans la plupart des cas, il fera ce qui est le mieux pour lui-même. Il y a plus de monstres Neutres que de n'importe quel autre alignement.

Les monstres Loyaux tiendront toujours leurs promesses ; leur parole à la valeur d'un contrat signé. Cependant, ils sont rares.

Les réactions peuvent donner beaucoup plus de piquant au jeu que des séries de combats systématiques. En y réfléchissant un peu, on peut facilement maintenir l'intérêt des joueurs. Souvenez-vous qu'aucune créature ne désire se faire tuer, et si les personnages se comportent avec arrogance et semblent vraiment dangereux, beaucoup de créatures seront intimidées et forcées à la fuite ou à la reddition – cependant, les monstres puissants et de grande taille ne seront pas facilement impressionnables.

Vous trouverez facilement des informations sur les réactions des monstres « normaux » (animaux) dans votre bibliothèque locale.

Combat

Jouer le rôle d'un monstre lors d'un combat est généralement plus facile que jouer le rôle d'un personnage. Les jets pour toucher et pour les dégâts sont effectués de la même manière pour les monstres que pour les personnages. La table de combat des monstres est cependant différente. En général, plus les monstres sont gros et puissants, plus ils atteignent leur cible facilement.

Pour trouver le jet qu'un monstre doit faire pour toucher, trouvez d'abord ses DV (donnés dans la description) et reportez-vous au nombre correspondant sur le tableau. L'intersection entre la colonne des classes d'armures des attaqués et la ligne des DV du monstre indique le résultat que le monstre doit faire pour toucher. Le tableau ci-dessous est incomplet ; la table complète est fournie en fin de volume.

TABLE DE COMBAT DES MONSTRES

Dés de vie du monstre	Classe d'armure du défendant														
	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	–1	–2	–3	–4	–5
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20	20
1+ à 2	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20	20
2+ à 3	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20	20
3+ à 4	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20

Jets de protection

Quand un personnage lance un sort sur un monstre, la créature a une chance d'en éviter les effets, de même que les personnages. Les monstres disposent donc du même système de jets de protection que les personnages – contre rayon mortel, poison, baguette magique, etc.

Les jets de protection des monstres sont donnés sur la table de jets de protection des personnages, suivant la description du monstre (JP comme...). Une table complète est fournie en fin de volume.

En général, les monstres effectuent leurs jets de protection comme les personnages qui leur ressemblent le plus. Les monstres inintelligents font leurs jets de protection comme les guerriers mais d'un niveau inférieur de moitié par rapport aux DV du monstre.

EXEMPLES : la description du gobelin indique ceci : « JP comme : homme normal ». Pour trouver les jets de protection des gobelins, reportez-vous à la table des jets de protection, à la ligne hommes normaux. Pour un loup-garou : « JP comme : guerrier 4 » veut dire que cette créature effectue ses jets de protection comme un guerrier du 4e niveau d'expérience.

Attaques spéciales

Beaucoup de monstres disposent d'attaques spéciales qui sont données dans leurs descriptions. Les personnages ont généralement la possibilité d'échapper aux effets de ces attaques grâce aux jets de protection (cependant, il n'y a pas de jet de protection contre la perte d'énergie). Lisez ce qui suit attentivement et référez-vous à ces règles lorsqu'un monstre se sert d'attaques spéciales.

Cécité : dans les règles de Base, la cécité peut être le résultat de certains sorts ou de certains actes, ou être le fait d'un combat dans la pénombre sans infravision. Certaines formes de cécité n'affectent pas forcément la vue ! Les chauves-souris et les musaraignes « voient » grâce aux bruits et peuvent donc être « aveuglées » par un sort de silence lancé par un clerc. La règle est simplement : « la victime d'un aveuglement ne peut ni se déplacer ni attaquer ». Cependant, vous pouvez utiliser le système optionnel donné ci-dessous.

Une créature « aveuglée » peut attaquer avec un malus de –4 sur tous ses jets pour toucher. Ceux qui attaquent une créature aveuglée bénéficient d'un bonus de +4 sur leurs jets pour toucher, dans la mesure où la victime ne peut pas se défendre efficacement. Une créature aveugle peut se déplacer à ¼ de sa vitesse normale ou à ⅓ de sa vitesse normale si elle est aidée ou guidée.

Un personnage ne peut normalement pas attaquer un adversaire invisible. Cependant, avec le sort de *détection de l'invisible*, le lanceur du sort pourra alors guider ses compagnons de la parole ou par ses actes, rendant alors l'attaque possible. Les personnages attaquant une créature invisible peuvent être considérés comme « aveuglés », ce qui permet alors de se servir des règles sur la cécité ci-dessus.

Charme : certains monstres ont le pouvoir de charmer un personnage. Dans sa confusion, le personnage ainsi charmé, considère le monstre comme un ami. Quand on est victime d'un sort de *charme* (provenant d'une harpie, par exemple), et que l'on rate son jet de protection contre les sorts, la victime est alors immédiatement sous les effets de l'enchantement. (Bargûl, le magicien de votre première expédition, a *charmé* votre guerrier).

Un personnage sous un *charme* est incapable de prendre une décision. Il n'attaquera pas ou n'entreprendra rien contre l'auteur du *charme* et obéira à des ordres simples si le lanceur du sort parle la même langue que sa victime. Même si cette dernière ne comprend pas le *charmeur*, elle tentera toujours de le protéger contre d'éventuels assaillants. Les personnages *charmés* sont plongés dans une confusion totale et sont donc incapables de se servir de sorts ou d'objets magiques requérant de la concentration. Si le lanceur du *charme* est tué, les effets de l'enchantement se dissipent. (Un sort de plus haut niveau, *dissipation de la magie*, peut servir à briser un *charme* sans tuer le lanceur du sort).

Perte d'énergie : ceci est une forme d'attaque dangereuse contre laquelle aucun jet de protection n'est possible. La victime d'une perte d'énergie (touchée par un nécrophage, par exemple) perd immédiatement un niveau d'expérience ! (Un monstre perdrait 1 dé de vie dans le même cas). La perte d'énergie annule toutes les facultés inhérentes à ce niveau points de vie, sorts, etc., dès que cette attaque réussit. Le total de points d'expérience de la victime tombe immédiatement à mi-chemin entre le nouveau niveau et l'ancien.

Un personnage de premier niveau victime d'une perte d'énergie est tué sur le coup. Il n'y a normalement pas de remède contre cette forme d'attaque. Le personnage devra simplement regagner ce niveau en participant à de nouvelles aventures et en récupérant ses points d'expérience.

EXEMPLE : un clerc de deuxième niveau (avec 2800 PX) voit un nécrophage et s'avance à sa rencontre pour tenter un vade retro. La tentative rate et le personnage est touché par le nécrophage. Dans D&D COMPAGNON, un clerc de haut niveau pourra rendre son niveau d'origine à une victime de la perte d'énergie.

Paralysie : les effets de cette attaque bloquent tous les mouvements du personnage s'il rate son jet de protection contre la paralysie. La victime n'est pas *morte*, et ne peut mourir des effets de cette attaque.

Un personnage paralysé reste conscient de ce qui se passe autour de lui, mais il ne peut faire aucun mouvement (ni parler, ni lancer des sorts, etc.) jusqu'à ce que se termine la paralysie. Toutes les attaques dirigées contre un adversaire paralysé réussissent automatiquement ; seul le jet des dégâts doit être effectué normalement. La paralysie n'a aucun effet permanent. Elle dure 2-8 tours (à moins qu'une autre durée ne soit donnée dans la description du monstre). Un clerc peut neutraliser la paralysie avec un sort de *soins mineurs*, qui, dans ce cas particulier, ne soignera pas les autres blessures corporelles.

Poison : le poison représente un danger pour tous les personnages. La victime empoisonnée (par un serpent, par exemple) qui rate son jet de protection contre le poison, meurt dans la plupart des cas. (Dans les règles de D&D EXPERT, le poison pourra être neutralisé par la magie).

Dégâts dus au poison (option) : dans la mesure où une mort instantanée peut retirer tout le charme du jeu, le MD peut modifier les effets du poison en infligeant plutôt des pertes de points de vie. Le fait de rater son jet de protection peut toujours provoquer la mort d'un personnage à cause des points de vie, mais le plus souvent le jeu continuera normalement. Un système de points de vie fixe – comme 1, 2, 3 ou 4 points de vie par DV du monstre – est recommandé.

Description des monstres

Les pages suivantes contiennent les descriptions des monstres, comprenant souvent des notes sur leur comportement. Une liste de détails (caractéristiques) précède la description de chaque monstre. Ils sont toujours donnés dans le même ordre.

Nom : si le nom du monstre est suivi d'un astérisque, il faudra alors une *arme magique* ou *spéciale* pour l'atteindre. Servez-vous de ces monstres avec précautions. Ils sont excessivement dangereux pour les personnages de bas niveaux.

Classe d'armure : ce nombre tient compte de différents facteurs, comprenant la résistance de la peau de la créature, sa rapidité et son agilité, l'armure portée (s'il y en a). Le MD peut ajuster la classe d'armure suivant les situations.

Par exemple : un hobgobelin normalement CA 6 (portant probablement une armure de cuir), peut descendre à CA 2 si ce dernier a trouvé le moyen de se procurer et d'enfiler une armure de plates.

Dés de vie : ceci donne le nombre de dés à 8 faces à lancer pour obtenir le total de points de vie d'une créature. Lisez les ex-

plications complètes au sujet des DV à la page 25 afin de vous assurer que vous avez bien compris l'utilisation de ce terme.

S'il est suivi d'un astérisque (*), le monstre disposera d'une faculté spéciale (indiquée dans sa description). Il peut y avoir un ou plusieurs astérisques, un pour chaque faculté. Ceux-ci affectent le total de XP gagnés lorsque le monstre est vaincu (voir page 14).

Déplacement : ceci donne la vitesse de déplacement de la créature. La distance parcourue par la créature par tour (10 minutes) est indiquée en premier (en mètres), suivie de la distance parcourue par round (lors des rencontres).

Certains monstres possèdent une seconde vitesse de déplacement. La première correspond à la vitesse en marchant, la seconde représentera une forme spéciale de déplacement, comme la natation, le vol ou l'escalade.

Attaques : ceci indique le nombre et le type d'attaques dont le monstre dispose à chaque round.

Dégâts : si un monstre touche sa cible, il inflige des dégâts dont la gravité est indiquée de manière à ce que si il effectue plus d'une attaque par round, celles-ci et leurs dégâts seront donnés dans le même ordre. « Suivant l'arme » signifie que le monstre attaque toujours avec une arme. Les dégâts sont de 1-6 points, ou bien, fonction du type d'arme employé si le système des dégâts variables est utilisé. (Voir page 36 du LIVRET DES JOUEURS.

Nombre rencontré : la première valeur indiquée donne le nombre de monstres que l'on rencontrera normalement dans une salle de donjon. Si un « 0 » apparaît, la créature ne se trouvera pas normalement dans un donjon. La seconde valeur (entre parenthèses) indique le nombre de monstres rencontrés lorsque l'on se trouve en extérieur. Ceci est également le nombre de monstres suggéré se trouvant dans le repaire de ces créatures. Si un « 0 » apparaît, on ne rencontrera pas normalement ce type de monstre en extérieur.

Si un monstre se trouve dans un niveau de donjon qui ne correspond pas au nombre de ses DV, il faudra modifier le nombre rencontré. Ceci est expliqué en détail à la page 25 à la rubrique « nombre de monstres ».

JP comme : les jets de protection des monstres correspondent à ceux des classes de personnages. Les jets de protection de toutes les classes, y compris pour les personnages de haut niveau, sont fournis en fin de volume.

Moral : ce nombre est le niveau de moral suggéré pour la créature. Les règles sur le moral sont optionnelles (voir page 19) et servent lors des combats à mort.

Type de trésor : pour trouver le type de trésor que possède un monstre, comparez la lettre indiquée dans ses caractéristiques à celle qui lui correspond dans la table des types de trésors (page 46-47). Suivez les instructions données pour utiliser cette table, « – » signifie qu'il n'y a pas de trésor.

Alignement : les monstres peuvent être Loyaux, Neutres ou Chaotiques. Les animaux sont généralement Neutres. Un bon Maître du Donjon prendra toujours en considération l'alignement de la créature avant d'en jouer le rôle. Seuls les monstres intelligents peuvent parler le langage d'alignement.

Valeur en XP : ceci indique le nombre de points d'expérience gagnés pour avoir vaincu un monstre de ce type. Cependant, le MD peut modifier ces valeurs, suivant la difficulté des situations, comme par exemple pour l'attaque d'un repaire bien défendu. Voir page 14 pour davantage de détails au sujet des points d'expérience supplémentaires.

Description : une description générale des habitudes des monstres suit leurs caractéristiques, comprenant les détails sur leurs facultés spéciales, ou un comportement particulier. Les termes suivants y apparaîtront :

Un carnivore est une créature qui se nourrit de viande, plutôt que de plantes.

Un herbivore est une créature qui se nourrit de plantes plutôt que de viande.

Un insectivore est une créature qui se nourrit d'insectes plutôt que de plantes ou de viande.

Un omnivore est une créature qui se nourrit indifféremment de tout ce qui est comestible.

Une créature nocturne est une créature qui vit la nuit, et dort le jour. Cependant, les donjons sont le plus souvent plongés dans l'obscurité ce qui fait que des créatures nocturnes pourraient y être actives durant la journée.

La demeure d'un monstre est appelée « repaire ». Pour la plupart, les repaires de monstres se trouvent dans des salles de donjon ou à l'extérieur, dissimulés par la végétation. Les monstres défendront farouchement leur repaire.

Liste des monstres

Animaux, normaux et géants : voir singe, babouin, chauve-souris, ours, sanglier, chat, furet, rat, musaraigne, ou loup.

Abeille géante	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	½* (1-4 pv)
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1 dard
Dégâts :	1-3 + spécial
Nbre rencontré :	1-6 (5-30)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	9
Type de trésor :	voir ci-dessous
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	6

Les abeilles géantes sont des insectes de 30 cm de long, et d'un tempérament très violent. Elles attaquent souvent à vue, et à coup sûr si une créature se trouve à moins de 9 mètres de leur ruche souterraine. Après une attaque réussie, l'abeille meurt, mais la victime devra effectuer un jet de protection contre le poison ou bien mourir. Le dard continuera à se propager dans le corps de la victime, infligeant 1 point de dégâts par round, à moins qu'un round soit passé à retirer le dard.

Il y aura toujours un minimum de 10 abeilles avec leur reine dans la ruche ou à proximité immédiate. Au moins 4 d'entre elles auront 1 dé de vie. La reine en possède 2 et peut piquer plusieurs fois sans mourir. Les abeilles géantes font du miel magique. Quand on mange tout le miel d'une ruche (½ litre), celui-ci fait le même effet qu'une demi *potion de guérison*, soignant donc 1-4 points de dégâts.

Araignées

Toutes les araignées sont dangereuses, et pour la plupart, venimeuses. Carnivores, elles chassent leurs proies avec des toiles collantes, ou en sautant sur leur victime par surprise. Elles ne sont cependant pas très intelligentes et fuient le plus souvent face au feu.

Araignée crabe : c'est une araignée de 1,50 mètre de long, dotée de pouvoirs similaires à ceux du caméléon, qui lui permettent de se confondre avec son entourage, surprenant ses proies avec des chances de 1-4 sur

1d6. Elle peut s'accrocher aux plafonds ou aux murs, et se laisse tomber sur ses proies. Après sa première attaque, on peut la voir et l'attaquer normalement. La victime de sa morsure doit effectuer un jet de protection contre le poison, sinon elle meurt en 1-4 tours. Cependant, le venin est assez faible et la victime bénéficie d'un bonus de +2 sur ses jets de protection.

Veuve noire : ce dangereux arachnide fait 1,80 m de long et peut facilement être repéré à cause de la marque rouge en forme de sablier qui se trouve sur son abdomen. La veuve noire reste souvent près de son repaire de toiles collantes. Celles-ci sont traitées comme le sort de *toile d'araignée* de magicien en ce qui concerne les chances de s'en dégager. Elles peuvent aussi être brûlées. La victime de la morsure d'une veuve noire doit réussir un jet de protection contre poison pour échapper à la mort, survenant au tour suivant.

Tarantelle : la tarentelle est une énorme araignée velue et magique, de 2,10 m de long. Sa morsure n'est pas mortelle, mais elle provoque de violents spasmes chez la victime (qui a raté son jet de protection contre le poison) qui semblent la faire danser frénétiquement. Cette danse a un effet magique sur les spectateurs qui doivent à leur tour effectuer un jet de protection contre les sorts pour éviter de danser de la même manière. Les « danseurs » on un malus de –4 sur leurs jets pour toucher, alors que leurs assaillants bénéficient d'un +4 sur leurs attaques. Les effets du venin durent 2-12 tours. Cependant, les « danseurs » seront totalement épuisés au bout de 5 tours, ce qui les laissera sans défense devant d'éventuels attaquants. Les spectateurs qui ont été affectés danseront aussi longtemps que la victime du venin. (Dans les règles de D&D EXPERT, il y aura des moyens de neutraliser le venin, et le sort *dissipation de la magie* arrêtera la danse immédiatement).

Araignée géante	*Araignée crabe*	*Veuve noire*	*Tarantelle*
Classe d'armure :	7	6	5
Dés de vie :	2*	3*	4*
Déplacement :	36 m (12 m)	18 m (6 m)	40 m (20 m)
sur toile :	—	36 m (12 m)	—
Attaques :	1 morsure	1 morsure	1 morsure
Dégâts :	1-8 + poison	2-12 + poison	1-8 + poison
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)	1-3 (1-3)
JP comme :	guerrier 1	guerrier 2	guerrier 2
Moral :	7	8	8
Type de trésor :	U	U	U
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	25	50	125

Babouin des rochers	
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	2
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 massue/ 1 morsure
Dégâts :	1-6/1-3
Nbre rencontré :	2-12 (5-30)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	8
Type de trésor :	U
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	20

Les babouins des rochers sont plus grands que les babouins communs, et plus intelligents. Ils sont omnivores, avec une préférence pour la viande. Ils ne fabriquent pas d'outils, mais se serviront de branches ou d'ossements en guise de massue. Les babouins des rochers vivent en tribus, dominées par le mâle le plus fort. Ce sont des animaux féroces et d'un tempérament violent. Ils ne possèdent pas de langage mais se servent de cris et de grognements pour communiquer une alerte ou des besoins.

Bandit	
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-8 (3-30)
JP comme :	voleur 1
Moral :	8
Type de trésor :	(U) A
Alignement :	Neutre ou Chaotique
Valeur en XP :	10

Les bandits sont des voleurs PNJ qui se sont réunis afin de commettre leurs forfaits. Ils se comporteront comme des hommes normaux et surprennent ainsi leurs victimes. Le type de trésor A ne peut être trouvé que dans le repaire des bandits, dans le camp. Ils sont dirigés par un chef PNJ, de race humaine, qui est supérieur aux autres bandits d'au moins un niveau.

Berserker	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1+1*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-6 (3-30)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	12
Type de trésor :	P (B)
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	19

Les berserkers (ou sanguinaires) sont des guerriers qui se mettent dans un état second lors des combats. Les réactions sont normales, mais dès qu'un combat commence, ils se battent alors à mort, allant même parfois jusqu'à attaquer leurs propres compagnons dans une rage aveugle. Quand ils combattent des humains ou des créatures humanoïdes (comme les kobolds, les orques, les gobelins, etc.) ils ont +2 à leurs résultats d'attaque à cause de leur férocité. Ils ne font jamais retraite, ne se rendent jamais et ne font pas de prisonniers.

Chauve-souris

Les chauves-souris sont des insectivores volants. Nocturnes, elles vivent dans les grottes ou les bâtiments abandonnés et se dirigent grâce à leur sonar naturel. Dans la mesure où elles ne disposent que d'une vue très limitée, les sorts qui affectent la vision (comme la *lumière*) ne leur feront aucun effet. Cependant, un *silence sur 5 mètres* « aveuglera » pratiquement ces créatures.

Chauves-souris normales : elles n'attaquent pas les hommes mais tendent à semer la confusion en volant autour de leurs têtes. Il faut au moins 10 chauves-souris pour affecter un personnage. Les victimes auront un malus de –2 sur leurs jets pour toucher et leurs jets de protection, et ne pourront pas lancer de sorts. Il faut vérifier le moral des chauves-souris à chaque tour, à moins qu'elles soient contrôlées ou invoquées.

Chauves-souris géantes : ce sont des carnivores qui attaqueront des personnages uniquement s'ils sont affamés. Cinq pour cent des chauves-souris rencontrées feront partie d'un groupe de chauves-souris vampires géantes (XP 25). La morsure d'une de ces créatures ne fait pas plus de dégâts, mais la victime doit effectuer un jet de protection contre la paralysie pour éviter de perdre conscience pendant 1-10 rounds. Ceci permettra à la chauve-souris vampire de se nourrir tranquillement, provoquant 1-4 points de dégâts par round

lorsque qu'elle boit le sang. Une victime dont le sang a été entièrement sucé par une chauve-souris vampire doit réussir un jet de protection contre les sorts afin d'éviter de devenir un mort-vivant 24 heures après sa mort. (Si les règles de D&D EXPERT sont appliquées, la victime pourrait devenir un vampire).

Chauve-souris	*Normale*	*Géante*
Classe d'armure :	6	6
Dés de vie :	¼ (1 pv)	2
Déplacement :	2,70 m (90 cm)	9 m (3 m)
en vol :	36 m (12 m)	54 m (18 m)
Attaques :	confusion	1 morsure
Dégâts :	—	1-4
Nbre rencontré :	1-100 (1-100)	1-10 (1-10)
JP comme :	homme normal	guerrier 1
Moral :	6	8
Type de trésor :	—	—
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	5	20

Criad	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	3
Déplacement :	2,70 m (90 cm)
Attaques :	voir ci-dessous
Dégâts :	—
Nbre rencontré :	1-8 (0)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	12
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	35

Le criard ressemble à un gros champignon. Il vit sous terre, dans des cavernes, et se déplace très lentement. Il réagit à la lumière (dans un rayon de 18 mètres) et aux mouvements (dans un rayon de 9 mètres) en poussant un sifflement perçant qui dure de 1 à 3 rounds. Pour chaque round de sifflement, le MD doit lancer 1d6 ; sur un résultat de 4-6, un monstre errant a été alerté et arrivera en 2-12 rounds.

Cube gélatineux	
Classe d'armure :	8
Dés de vie :	4*
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1
Dégâts :	2-8 + spécial
Nbre rencontré :	1 (1-4)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	12
Type de trésor :	(V)
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	125

Ce monstre est fait de gelée transparente, généralement de forme cubique de 3 mètres de côté (bien qu'il soit polymorphe). Il est difficile à distinguer et surprend souvent ses adversaires (avec un résultat de 1-4 sur 1d6). Il se déplace dans les couloirs et les salles des donjons, nettoyant tout de ce qui est vivant ou mort. Par la même occasion, il récupère des objets qu'il ne peut pas dissoudre (comme des armes, des pièces, des gemmes). Il attaquera toute créature vivante rencontrée. Une attaque réussie paralysera la victime à moins que celle-ci ne réussisse un jet de protection contre la paralysie. Les attaques visant une cible paralysée touchent automatiquement (seul le jet des dégâts est effectué). La paralysie dure 2-8 tours à moins de la soigner par des moyens magiques. Un cube gélatineux peut être affecté par le feu ou les armes, mais pas par le froid ou l'électricité. Le repaire de ces créatures peut abriter 1-4 cubes, ayant chacun un trésor de type V, mais sans autre richesse supplémentaire.

Doppleganger (imitateur parfait)	
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	4*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1
Dégâts :	1-12
Nbre rencontré :	1-6 (1-6)
JP comme :	guerrier 8
Moral :	8
Type de trésor :	E
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	125

Ces créatures de taille humaine et morphologiquement changeantes sont intelligentes et maléfiques. Le doppleganger (ou imitateur parfait) peut prendre la forme exacte de n'importe quelle créature humanoïde qu'il voit (jusqu'à une taille maximum de 2,10 m). Une fois qu'elle a pris son apparence, il attaquera sa victime. Sa tactique préférée est d'éliminer discrètement un personnage du groupe puis de prendre sa place. Puis, en jouant le rôle de sa victime, il attaquera d'autres personnages par surprise, souvent lorsqu'ils sont engagés en combat. Les sort de *sommeil* et de *charme* n'affectent pas les dopplegangers et ils font tous leurs jets de protection comme des guerriers de 8e niveau à cause de leur nature hautement magique. Une fois tué, le doppleganger reprend son apparence d'origine.

Dragon

Les dragons forment une race très ancienne de gigantesques lézards volants. Ils aiment vivre à l'écart, loin des hommes. Bien que leurs couleurs soient différentes, ils ont tous des points communs : ils naissent à partir d'œufs, ce sont des carnivores, ils possèdent un souffle magique, ils vouent une adoration particulière aux trésors, mais feront tout ce qui est possible pour sauver leur vie, même si cela implique qu'ils doivent se rendre. Les souffles magiques, les trésors et la reddition (soumettre un dragon) sont expliqués en détail dans la description qui suit.

Bien des dragons vivent des siècles et même des millénaires. À cause de leur âge fantastique, ils ne pensent pas grand-chose des races plus récentes, comme les hommes. Les dragons Chaotiques peuvent capturer des hommes, mais en général, ils les tuent et les dévorent immédiatement. Un dragon Neutre pourrait soit attaquer, soit complètement ignorer un groupe d'hommes. Les dragons Loyaux pourraient en fait aider les hommes, du moins si ces derniers sont capables de prouver qu'ils sont dignes de cet honneur. Quand le MD joue le rôle d'un dragon, il devrait garder à l'esprit que même le dragon le plus affamé écoutera d'abord des flatteries avant de dévorer ses proies. Ceci est dû à leur immense orgueil. Bien sûr, le dragon n'écoutera pas s'il est attaqué par d'autres assaillants, ou s'il ne comprend pas la langue de son interlocuteur.

Les dragons sont des créatures particulièrement puissantes et devraient donc être utilisés avec précautions lorsqu'un groupe de personnages de bas niveau en rencontre. Il est conseillé de n'utiliser que les dragons

Dragon	Blanc	Noir	Vert
Classe d'armure :	3	2	1
Dés de vie :	6**	7**	8**
Déplacement :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
en vol :	72 m (24 m)	72 m (24 m)	72 m (24 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-4/1-4/2-16	2-5/2-5/2-20	1-6/1-6/3-24
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
JP comme :	guerrier 6	guerrier 7	guerrier 8
Moral :	8	8	9
Type de trésor :	H	H	H
Alignement :	Neutre	Chaotique	Chaotique
Valeur en XP :	725	1250	1750

	Bleu	Rouge	d'Or
Classe d'armure :	0	–1	–2
Dés de vie :	9**	10**	11**
Déplacement :	27 m (9 m)	27 m (9 m)	27 m (9 m)
en vol :	72 m (24 m)	72 m (24 m)	72 m (24 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	2-7/2-7/3-30	1-8/1-8/4-32	2-8/2-8/6-36
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)	1-4 (1-4)
JP comme :	guerrier 9	guerrier 10	guerrier 11
Moral :	9	10	10
Type de trésor :	H	H	H
Alignement :	Neutre	Chaotique	Loyal
Valeur en XP :	2300	2300	2700

Type	Milieu	Souffle	Portée Longueur x largeur
Blanc	Régions froides	Froid	24 m x 9 m
Noir	Marais	Acide	18 m x 1,5 m
Vert	Jungles, forêts	Chlore	15 m x 12 m
Bleu	Déserts, plaines	Foudre	30 m x 1,5 m
Rouge	Monts, collines	Feu	27 m x 9 m
d'Or	N'importe où	Feu/gaz	27 m x 9 m / 15 m x 12 m

Type	Forme du souffle	Chance de langage	Chance de sommeil	Sorts par niveau 1	2	3
Blanc	Cône	10 %	50 %	3	—	—
Noir	Ligne	20 %	40 %	4	—	—
Vert	Nuage	30 %	30 %	3	3	—
Bleu	Ligne	40 %	20 %	4	4	—
Rouge	Cône	50 %	10 %	3	3	3
d'Or	Cône/nuage	100 %	5 %	4	4	4

les plus jeunes pour les personnages se trouvant entre le 1er et le 4e niveau d'expérience (voir les règles de D&D EXPERT).

Dégâts des souffles magiques : tous les dragons disposent d'une attaque spéciale, leur « souffle magique », en plus de leurs coups de griffes et leurs morsures. Un dragon peut se servir de son souffle jusqu'à 3 fois par jour. La première attaque d'un dragon est toujours le souffle. Le nombre de points de dégâts qu'il inflige est égal au nombre de points de vie restant actuellement au dragon. Ainsi, si le dragon est blessé, son souffle fera moins de dégâts.

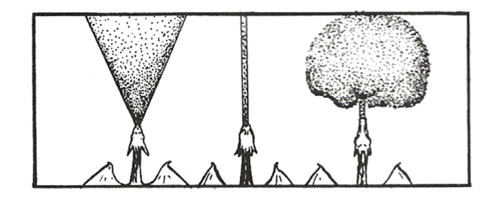
Après le premier souffle, le dragon pourra choisir d'attaquer avec ses griffes ou ses crocs. Afin de déterminer ceci aléatoirement, lancez 1d6 :

1-3 : il se sert de ses griffes/crocs ;

4-6 : il souffle à nouveau.

Forme du souffle : le souffle d'un dragon peut avoir trois formes différentes : un cône, une ligne ou un nuage.

Le cône part de la gueule du dragon (où il mesure 60 cm de large) puis s'étend jusqu'à 9 mètres de diamètre à sa partie la plus éloignée. *Par exemple :* la zone d'effet d'un souffle de dragon blanc a la forme d'un cône de 24 mètres de long sur 9 mètres de large à sa partie la plus éloignée. La ligne part de la gueule de la créature et continue tout droit vers sa victime. Même à sa source, la ligne fait 1,50 mètres de large. Le nuage se forme devant le dragon, sur un diamètre approximatif de 15 mètres sur 12, autour de la cible du dragon.



Jets de protection : chaque victime se trouvant dans la zone d'effet du souffle magique doit effectuer un jet de protection contre le souffle de dragon. S'il est réussi, la victime ne subit que des demi-dégâts, quel que soit le type de souffle. Les dragons ne sont jamais affectés par des attaques dérivées de leur souffle et réussissent automatiquement leurs jets de protection contre une forme d'attaque équivalente à leur souffle. *Par exemple :* un dragon rouge ne sera pas affecté par de l'huile (qu'il ignorera généralement) et ne subira que les demi-dégâts d'un sort de flammes comme la *boule de feu*.

Langage : les dragons sont intelligents et certains d'entre eux peuvent parler la langue commune et celle de leur race. Le pourcentage apparaissant sous *chances* de *langage* indique les probabilités pour qu'un dragon sache parler. Ceux qui sont dotés de l'usage de la parole peuvent lancer des sorts de magicien. Le nombre de sorts et leur niveau est donné dans le tableau. *Par exemple :* « 3 3 – » signifie que ce dragon peut lancer 3 sorts du premier niveau et 3 du second, mais qu'il ne peut pas se servir des sorts de 3e niveau. Les sorts des dragons sont choisis aléatoirement.

Dragons endormis : le pourcentage de chances donné sous *chances d'être endormi* s'applique chaque fois qu'un groupe rencontre un dragon à terre (par opposition aux dragons en train de voler qui ne dorment évidemment pas). Tout résultat dépassant les probabilités indiquées signi-

fie que le dragon ne dort pas (du moins, il peut faire semblant de dormir !). S'il dort, les personnages peuvent l'attaquer pendant ce round, avec un bonus de +2 pour toucher, round pendant lequel le dragon se réveillera. À partir du deuxième round, le combat se déroule normalement.

Soumettre un dragon : quand les personnages rencontrent un dragon, ils peuvent choisir de le soumettre plutôt que de le tuer. Pour « soumettre » un dragon, toutes les attaques doivent se faire du « plat de l'épée ». Ainsi, les sorts et les projectiles ne peuvent pas servir. Les attaques et les dégâts sont déterminés normalement, mais les *dégâts de soumission* sont en fait fictifs. Le dragon combattra normalement jusqu'à ce qu'il arrive à 0 points de vie, puis il se rendra. Les *dégâts de soumission* ne réduisent pas les dégâts occasionnés par le souffle du dragon.

Un dragon peut être soumis car il réalise que les personnages auraient pu le tuer s'ils l'avaient combattu à mort. Il se rend donc, admettant que ses assaillants ont gagné le combat, sauvant ainsi sa propre vie.

Un dragon soumis tentera de s'échapper ou de se retourner contre son dompteur à la première occasion raisonnable permise par le groupe. *Par exemple :* un dragon laissé sans surveillance toute une nuit et à qui on a ordonné de monter la garde tout seul considérera ceci comme des *chances raisonnables*. Un dragon soumis peut être vendu. Le prix est laissé au choix du MD, mais il ne devrait jamais dépasser 1.000 po par point de vie. Le dragon peut être obligé de servir les personnages qui l'ont soumis. Si on lui donne un ordre apparemment suicidaire, le dragon tentera de fuir, même si cela implique qu'il doive attaquer et tuer ses ravisseurs.

Âge : les caractéristiques données correspondent à un dragon de taille moyenne. Des dragons plus jeunes sont plus petits et possèdent moins de trésors. Les vieux dragons sont plus grands et plus riches. La puissance des dragons va de 3 DV en dessous de ce qui est indiqué, à 3 DV au-dessus. Par exemple, les dragons rouges vont de 7 à 13 DV, suivant leur âge.

Trésors : les dragons les plus jeunes ne possèdent qu'un tiers à un demi des trésors indiqués dans la moyenne. Les dragons âgés peuvent en avoir le double. Ces trésors se trouvent dans l'antre du dragon. Leurs repaires sont rarement laissés sans surveillance ; ils sont fort bien dissimulés de façon à empêcher des aventuriers de les découvrir trop facilement.

Dragons d'or : ceux-ci parlent et se servent de sorts à coup sûr. Ils sont capables de changer d'apparence, prenant souvent celle d'un animal ou d'un humain. Les dragons d'or peuvent cracher le feu (comme un dragon rouge) ou un nuage de chlore (comme un dragon vert), cependant, ils ont toujours un total de 3 souffles magiques par jour (et non 6). Le type de souffle est choisi par le MD suivant la situation.
On les rencontre dans des groupes de PNJ.

Elfe	
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	1*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-4 (2-24)
JP comme :	elfe 1
Moral :	8 ou 10 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	(S+T) E
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	13

Chaque elfe disposera d'un sort de 1er niveau (choisi au hasard). Quand un groupe de 15 ou plus apparaîtra, il y aura un chef (niveau 2-7). Vérifiez si ce dernier dispose d'objets magiques : pour ce faire, multipliez son niveau par 5. Le résultat donne le pourcentage de chances qu'il possède un objet magique provenant d'une des sous-tables des objets magiques. Effectuez un jet pour chaque sous-table, une fois par sous-table. Tant que leur chef est vivant, le moral des elfes est de 10 au lieu de 8.

Esprit follet	
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	18 m (6 m)
en vol :	54 m (18 m)
Attaques :	1 sort
Dégâts :	voir ci-dessous
Nbre rencontré :	3-18 (5-40)
JP comme :	elfe 1
Moral :	7
Type de trésor :	S
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	6

Les esprits follets sont des petites créatures ailées (de 30 cm) apparentées aux pixies et aux elfes. Bien que de nature réservée, ils sont assez curieux et possèdent un sens de l'humour étrange. Cinq esprits follets travaillant de concert peuvent lancer un sort d'*envoûtement*. Les effets du sort leur permettront de faire de mauvaises farces, comme faire trébucher un personnage ou faire pousser son nez. Le MD pourra imaginer ce qu'il veut. Les esprits follets ne provoqueront jamais volontairement la mort, même s'ils sont attaqués. (Dans les règles de D&D EXPERT, les effets de l'*envoûtement* des esprits follets pourront être neutralisés par un sort de *désenvoûtement*).

Félins

Les « grands félins » sont prudents et éviteront le combat à moins qu'ils ne soient poussés par la faim ou pris dans un piège, sans autre possibilité de fuite. On peut souvent les voir se reposer ou même s'amuser, mais ils peuvent rapidement changer de comportement. Ils développent une certaine préférence pour un type de nourriture et se déplaceront sur de grandes distances pour chasser leur proie favorite. Les grands félins ne descendent jamais très loin dans les donjons, et ils se réservent souvent une sortie rapide. En dehors de leur prudence, ils peuvent se mettre à suivre des personnages par simple curiosité. Ils poursuivront toujours une proie qui tente de fuir.

Lion des montagnes : cette espèce au pelage fauve vit surtout dans les montagnes, mais peut aussi rôder dans les forêts ou les déserts. Ce sont les félins qui s'aventureront le plus loin au cœur des donjons.

Panthère : on les trouve dans les plaines, les forêts et la savane. Elles sont très rapides et peuvent battre de vitesse la plupart de leurs proies sur de courtes distances.

Lion : ils vivent généralement dans la savane et dans les régions proches des déserts. Ils chassent habituellement en groupe.

Tigre : ce sont les plus grands félins parmi ceux que l'on trouve dans des conditions normales. Ils préfèrent des climats plus froids et les forêts où leur pelage strié leur permet de se camoufler lorsqu'ils chassent. Ils surprennent souvent leurs proies (sur un résultat de 1-4 sur 1d6) quand ils sont dans une forêt.

Tigre à dents de sabre : ce sont les plus grands et les plus féroces des félins. Ils sont dotés de crocs démesurés, d'où leur nom. Heureusement, ce type de félin n'existe plus en dehors des « mondes oubliés ».

Félin	*Lion des montagnes*	*Panthère*	*Lion*
Classe d'armure :	6	4	6
Dés de vie :	3+2	4	5
Déplacement :	45 m (15 m)	63 m (21 m)	45 m (15 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-3/1-3/1-6	1-4/1-4/1-8	2-5/2-5/1-10
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)	1-2 (1-6)	1-4 (1-8)
JP comme :	guerrier 2	guerrier 2	guerrier 3
Moral :	8	8	9
Type de trésor :	U	U	U
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	50	75	175

	Tigre	*Tigre à dents de sabre*
Classe d'armure :	6	6
Dés de vie :	6	8
Déplacement :	45 m (15 m)	45 m (15 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-6/1-6/2-12	1-8/1-8/2-16
Nbre rencontré :	1 (1-3)	1-4 (1-4)
JP comme :	guerrier 3	guerrier 4
Moral :	9	10
Type de trésor :	U	V
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	275	650

Fourmi géante	
Classe d'armure :	3
Dés de vie :	4*
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	1
Dégâts :	2-12
Nbre rencontré :	2-8 (4-24)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	7 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	U ou moins
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	125

Les fourmis géantes sont noires et mesurent jusqu'à 1,80 mètre de long. Ce sont des omnivores qui se nourriront de tout ce qui est comestible et qui se trouve sur leur passage (sans jet de réaction). Une fois engagées en combat, elles se battront à mort, même si cela les pousse à traverser des flammes pour attaquer leurs ennemis. Leur nid est toujours gardé par 4-24 fourmis géantes. Des légendes racontent que certaines espèces creusent des mines d'or et dans ce cas, il y aurait 30 % de chances d'y trouver l'équivalent de 1-10 milliers de pièces d'or en pépites.

Furet géant	
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	1+1
Déplacement :	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	1-8
Nbre rencontré :	1-8 (1-12)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	8
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	15

Les furets géants ressemblent à des belettes de 1,50 mètre de long. Ils chassent les rats dans leurs tanières souterraines, et on les dresse souvent dans ce but. Malheureusement, leur comportement est très imprévisible. Ils sont connus pour attaquer leurs dresseurs ou d'autres humains.

Gargouille*	
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	4**
Déplacement :	27 m (9 m)
en vol :	45 m (15 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure, 1 corne
Dégâts :	1-3/1-3/1-6/1-4
Nbre rencontré :	1-6 (2-8)
JP comme :	guerrier 8
Moral :	11
Type de trésor :	C
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	125

Les gargouilles sont des monstres magiques et peuvent seulement être atteints par des armes magiques ou par des sorts. Comme dans l'architecture médiévale, ils sont dotés de cornes, de griffes, de crocs et d'ailes, le tout leur donnant un air hideux. Leur peau ressemble à de la pierre et les fait souvent passer pour des statues. Les gargouilles sont au moins semi-intelligentes et douées d'un flair très exercé. Elles attaqueront tout ce qui se rapprochera d'elles. Les sorts de *sommeil* et de *charme* ne les affectent pas. Le MD devrait s'abstenir de se servir des gargouilles à moins que le groupe de personnages ne possède une arme magique.

Gelée ocre	
Classe d'armure :	8
Dés de vie :	5*
Déplacement :	9 m (3 m)
Attaques :	1
Dégâts :	2-12
Nbre rencontré :	1 (0)
JP comme :	guerrier 3
Moral :	12
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	300

La gelée ocre est une sorte d'amibe géante de couleur jaunâtre qui ne peut être détruite que par le feu ou le froid. Elle peut se glisser dans des fentes, détruire le bois, le cuir ou le tissu en 1 round. Les attaques avec des armes ou de l'électricité (foudre) divisent la créature en 2-5 gelées ocres de plus petite taille (2 DV). Une gelée ocre normale inflige 2-12 points de dégâts par round à la peau laissée sans protection. Les gelées de taille réduite ne font que des demi-dégâts.

Gnoll	
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	2
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme +1
Nbre rencontré :	1-6 (3-18)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	8
Type de trésor :	(P) D
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	20

Les gnolls sont des créatures de faible intelligence, de morphologie humanoïde à tête d'hyène. Ils peuvent se servir de toutes les armes. Ils sont assez forts mais ont horreur de travailler, préférant voler et piller leurs voisins. Grâce à leur Force, les gnolls bénéficient d'un bonus de +1 aux dégâts qu'ils infligent avec leurs armes. Pour chaque groupe de 20 gnolls rencontré, il y aura un chef de 16 points de vie qui attaquera comme un monstre de 3 DV. On dit que les gnolls sont le résultat d'une mutation magique entre un gnome et un troll tentée par un mage maléfique.

Gnome

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	1
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-8 (5-40)
JP comme :	nain 1
Moral :	8 ou 10 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	(P) C
Alignement :	Loyal ou Neutre
Valeur en XP :	10

Les gnomes sont des créatures humanoïdes apparentées aux nains, quoique plus petites qu'eux, et disposant d'un grand nez et d'une longue barbe. Les gnomes ont une excellente infravision, de 27 mètres de portée. Ils vivent normalement dans des terriers creusés sous les collines. Ce sont des forgerons et des mineurs émérites. Ils vouent une adoration à l'or et aux pierres précieuses et ils sont connus pour leur manque de sagesse lorsqu'il s'agit de s'en procurer. Ils aiment les machines de tous genres et combattent généralement à l'arbalète ou au marteau de guerre. Les gnomes s'entendent bien avec les nains, mais ils sont constamment en guerre avec les kobolds ou les gobelins qui leur volent leur précieux or. Ils attaquent généralement les kobolds à vue.

Pour chaque groupe de 20 gnomes, il y aura un chef de 11 points de vie qui se bat comme un monstre de 2 DV. Dans le repaire des gnomes vit leur chef de clan et 1-6 gardes du corps. Le chef de clan combat comme un monstre de 4 DV (+1 aux dégâts et possède 18 points de vie). Les gardes du corps ont 10-13 points de vie et attaquent comme des monstres de 3 DV. Tant que leur chef est vivant, tous les gnomes à portée de vue ont 10 de moral au lieu de 8.

Gobelin

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	1-1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	2-8 (6-60)
JP comme :	homme normal
Moral :	7 ou 9 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	(R) C
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	5

Les gobelins sont des créatures humanoïdes de petite taille et particulièrement laides. Leur peau est d'un brun pâle, proche du beige crayeux ou du gris livide. Leurs yeux sont rouges et brillent dans l'obscurité. Les gobelins vivent sous terre et possèdent l'infravision sur 27 mètres. Exposés à la lumière du soleil, ils sont pénalisés d'un –1 pour toucher. Les gobelins haïssent les nains et les attaqueront à vue. Il y a 20 % de chances qu'un sur quatre monte un loup géant quand on les rencontre en extérieur. Ils vivent dans des repaires gouvernés par un roi gobelin de 15 points de vie et qui combat comme un monstre de 3 DV (+1 aux dégâts). Le roi gobelin dispose d'un corps de garde de 2-12 gobelins ayant 2-12 points de vie chacun et combattant comme des monstres de 2 DV. Le roi et ses gardes peuvent combattre à la lumière du soleil sans malus. Le moral des gobelins est de 9 au lieu de 7 lorsque leur roi est avec eux, vivant.

Goblours

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	3+1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme +1
Nbre rencontré :	2-8 (5-20)
JP comme :	guerrier 3
Moral :	9
Type de trésor :	(P+Q) B
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	75

Les goblours sont des gobelins géants à poils longs. Malgré leur taille et leur démarche maladroite, ils se déplacent silencieusement et attaquent sans prévenir chaque fois qu'ils le peuvent. Ils surprennent leurs ennemis avec un score de 1-3 sur 1d6 à cause de leur habileté à se déplacer silencieusement. Quand ils se servent d'armes, ils infligent +1 point de dégâts à cause de leur grande Force.

Goule

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	2*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-3/1-3/1-3 + spécial
Nbre rencontré :	1-6 (2-16)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	9
Type de trésor :	B
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	25

Les goules sont des créatures mort-vivantes, immunisées aux sorts de *sommeil* et de *charme*. Elles sont hideuses et attaqueront tout ce qui est vivant. Le contact d'une goule paralysera n'importe quelle créature jusqu'à la taille d'un ogre (à moins que la victime ne réussisse un jet de protection contre la paralysie, ou ne soit un elfe. Une fois qu'un adversaire est paralysé, la goule se retournera pour attaquer une autre créature jusqu'à ce que tous les adversaires soient paralysés ou morts. La paralysie dure 2-8 tours à moins qu'elle ne soit neutralisée par la magie.

Groupe de PNJ

Classe d'armure :	suivant la classe des PNJ
Dés de vie :	variable
Déplacement :	variable
Attaques :	armes et sorts
Dégâts :	1-6 ou suivant les armes/sorts
Nbre rencontré :	5-8 (5-8)
JP comme :	suivant les classes et niveaux des PNJ
Moral :	8
Type de trésor :	(U+V)
Alignement :	tous
Valeur en XP :	variable

Les groupes de PNJ se composent de personnages qui ne sont joués que par le MD. Les PNJ peuvent être de n'importe quels classe, niveau et alignement. Toutes les règles s'appliquant aux personnages joueurs sont aussi valables pour les PNJ. Un groupe de PNJ peut être créé avant de commencer la partie afin d'en connaître tous les détails au moment voulu.

Pour la plupart, les groupes (PNJ ou PJ) ne veulent pas combattre les uns contre les autres lorsqu'ils se rencontrent, les monstres représentant moins de risques. De la même manière, le MD essaiera d'éviter des combats longs et compliqués qui se produiraient dans de telles situations. Pour éviter les combats, le MD peut se servir de la table ci-dessous pour déterminer les réactions des PNJ.

Pour faciliter le jeu, le MD peut faire des groupes de PNJ ayant le même nombre de membres que le groupe des personnages de joueurs, plus 1-4 guerriers pour décourager toute idée d'attaque de la part des joueurs. Ou bien, le nombre de PNJ peut être déterminé aléatoirement : 1d4+4. Un équipement et des classes similaires à celles des personnages joueurs peuvent être assignés aux PNJ qui seront approximativement du même niveau.

Jet de réaction (2d6)	Résultat
2-5	Repartent en colère
6-8	Négocient
9-12	Offrent de vendre ou acheter des informations*

* Les PNJ peuvent vouloir acheter des informations au sujet du donjon, pour 50-100 po, ou bien vouloir en vendre (pour le même prix). Le type d'information pourrait concerner les monstres observés, les pièges repérés, les escaliers, etc. Le MD décidera des prix demandés par les PNJ, suivant la valeur de l'information.

Harpie

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	3*
Déplacement :	18 m (6 m)
en vol :	45 m (15 m)
Attaques :	2 griffes, 1 arme + spécial
Dégâts :	1-4/1-4/1-6
Nbre rencontré :	1-6 (2-8)
JP comme :	guerrier 6
Moral :	7
Type de trésor :	C
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	50

La harpie possède le bas du corps d'un aigle géant et le torse et la tête d'une femme d'apparence horrible. Elle se sert de son chant magique pour tromper ses victimes et les pousser à se laisser tuer et dévorer. Toute créature entendant son chant doit réussir un jet de protection contre les sorts pour échapper au *charme* (voir page 27). Si la victime réussit son jet de protection, le chant des harpies ne l'affectera pas pendant cette rencontre.

Hobgobelin

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	1+1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-6 (4-24)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	8 ou 10 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	(Q) D
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	15

Les hobgobelins sont apparentés aux gobelins, mais ils sont plus grands et bien plus agressifs. Ils vivent le plus souvent sous terre, mais ils chassent parfois à l'extérieur (sans souffrir de malus dû aux rayons de soleil). Un roi hobgobelin avec 1-4 gardes du corps vivent dans le repaire. Le roi a 22 pv et combat comme un monstre de 5 DV (+2 aux dégâts). Les gardes combattent comme des monstres de 4 DV et possèdent 3-18 points de vie chacun. Tant que leur roi est vivant et en leur présence, le moral des hobgobelins est de 10 plutôt que de 8.

Homme-lézard

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	2+1
Déplacement :	18 m (6 m)
Natation :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme +1
Nbre rencontré :	2-8 (6-36)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	12
Type de trésor :	D
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	25

Ces créatures aquatiques ressemblent à des hommes avec une tête et une queue de lézard. Ils vivent en tribus. Ils captureront des humains et des demi-humains et les ramèneront dans leur tribu comme plat de résistance d'un grand festin. Les hommes-lézards sont semi-intelligents et se servent d'épieux ou de grosses massues (voir masse d'armes) lors des combats. Ils bénéficient d'un +1 aux dégâts à cause de leur grande Force. On trouve souvent ces créatures dans les marais, les rivières et le long des côtes, ainsi que dans des donjons.

Homme normal

Classe d'armure :	9
Dés de vie :	1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-4 (1-50)
JP comme :	homme normal
Moral :	6
Type de trésor :	(P) U
Alignement :	tous
Valeur en XP :	5

Le terme « homme normal » sert à désigner un humain qui ne cherche pas à partir en aventure. Il ne possède pas de classe et ses points de vie devraient être choisis suivant l'âge du personnage, sa santé et sa profession. *Par exemple :* un forgeron pourrait avoir 8 pv, mais un enfant ou un mendiant maladif n'auraient qu'un 1 pv.

Pour la plupart, les humains sont des hommes normaux, mais certains d'entre eux (comme les marchands, les soldats, les nobles, les éclaireurs, etc.) pourraient accompagner les personnages lors d'aventures. Dès qu'un homme normal obtient des points d'expérience, il doit choisir une classe. Dans la plupart des cas, les « hommes normaux » sont des paysans, des enfants, des maîtresses de maison, artisans, artistes, villageois, citadins, serfs, esclaves, pêcheurs, étudiants, etc.

Humain

On en trouve partout. Les descriptions qui suivent concernent des rencontres occasionnelles avec 1-3 personnages. Pour les autres groupes d'humains, voir les rubriques suivantes : **bandit**, **berserker**, **homme normal**, et **groupe PNJ**.

Les rencontres avec des humains fournissent d'excellentes occasions de jeu de rôle, autant pour le MD que pour les joueurs. Ils permettent de créer une atmosphère plus réaliste lors de l'aventure. En plus, ces rencontres donnent des buts aux personnages des joueurs et permettent de lancer des expéditions. Dans certains cas, les raisons des rencontres peuvent provoquer des modifications dans les salles de donjon avoisinantes. *Par exemple :* si les PNJ sont en fait des appâts, le MD pourrait placer des harpies dans une des salles vides à proximité, ou bien changer un type de monstre déjà prévu et mettre des harpies à sa place. Le trésor peut être changé si nécessaire.

Une rencontre avec des humains demandera un peu plus de travail de la part du MD, mais les résultats peuvent être assez intéressants. Les PNJ n'ont pas besoin d'être aussi détaillés que les personnages des joueurs. Le MD peut créer les personnages en détail, ou se servir des procédures suivantes pour obtenir les détails voulus.

Ce même type de rencontre peut s'appliquer à des demi-humains, mais dans ce cas, n'appliquez pas la procédure numéro 2.

Type d'Humain
1. Trouvez le nombre rencontré
2. Déterminez la classe de chaque personnage (1d6)
1 Clerc
2-4 Guerrier
5 Magicien
6 Voleur
3. Déterminez leur alignement (au choix ou lancez 1d6)
1-3 Loyal
4-5 Neutre
6 Chaotique
4. Trouvez les raisons de leur présence. Huit raisons possibles sont données ci-dessous ; choisissez-en une ou lancez 1d8.
5. Choisissez l'équipement porté par ces PNJ. Ajoutez des objets magiques si vous le désirez. Dans ce cas, n'oubliez pas que les PNJ s'en servent quand ils en ont besoin. Si les PNJ sont éliminés, leurs objets magiques deviendront la propriété du groupe, ainsi, prenez garde à ne pas mettre d'objets trop puissants.
6. Ajoutez d'autres détails, soit en les choisissant, soit en les déterminant aux dés, comme la classe d'armure, les points de vie, les sorts, etc.

Raisons possibles de leur présence :
1. Personnages isolés et terrorisés
2. Appât d'un autre monstre
3. Cherchent d'anciens compagnons
4. Cherchent un objet
5. Évadés d'une prison
6. Ce ne sont pas des humains
7. Fuient un monstre
8. Seuls survivants d'une expédition

Explication des raisons

1. Des personnages ont monté une expédition et se sont rendus car le donjon était plus dangereux qu'ils ne l'avaient imaginé. Ils voudraient se joindre au groupe de personnages de joueurs.
2. Les PNJ sont des appâts, ils sont sous un Charme ou contrôlés par un monstre à proximité. Les PNJ tenteront de conduire le groupe vers la tanière ou le piège du monstre sans se faire soupçonner. Le monstre pourrait apparaître lorsque les PNJ détournent l'attention des personnages de joueurs.
3. Les PNJ cherchent un ou plusieurs anciens compagnons qui seraient prisonniers d'un monstre.
4. Les PNJ cherchent un objet en particulier dont les rumeurs indiquent qu'il se trouve dans ce donjon.
5. Les PNJ étaient les prisonniers d'un monstre et ne possèdent plus d'équipement. Le monstre apparaîtra dès qu'il se rendra compte de leur évasion.
6. Les PNJ ne sont pas de véritables humains. Ils pourraient être des lycanthropes, des dopplegangers, ou des dragons d'or. Le MD en déterminera le type et jouera les monstres normalement.
7. Les PNJ fuient un monstre qu'ils viennent d'affronter. Le monstre les poursuit.
8. Les PNJ sont les seuls survivants d'un combat avec des monstres. Les dépouilles des victimes pourront être découvertes près de l'antre des monstres.

Insectes : voir **scarabée, abeille, mille-pattes, sauterelle,** ou **mouche voleuse**.

Kobold	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme –1
Nbre rencontré :	4-16 (6-60)
JP comme :	homme normal
Moral :	6 ou 8
Type de trésor :	(P) J
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	5

Ces petites créatures maléfiques sont des humanoïdes à tête de chien, vivant sous terre. Leur peau est recouverte d'écailles brun-rouille, et ils ne possèdent pas de cheveux. Ils ont une excellente infravision, portant sur 30 mètres. Ils préfèrent attaquer par embuscades. À cause de leur faible Force, les kobolds font –1 point de dégâts en combat au corps-à-corps. Néanmoins, le minimum de dégâts est toujours de 1 point. Le chef des kobolds et ses (1-6) gardes du corps vivent dans le repaire. Le chef a 9 points de vie et combat comme un monstre à 2 DV. Ses gardes du corps ont 6 points de vie et combattent comme des monstres de 1+1 DV. Tant que leur chef est vivant et en leur présence, le moral des kobolds est de 8 au lieu de 6.

Lézard	*Gecko*	*Draco*	*Caméléon cornu*	*Tuatara*
Classe d'armure :	5	5	2	4
Dés de vie :	3+1	4+2	5*	6
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)
en planant :	–	45 m (15 m)	–	–
Attaques :	1 morsure	1 morsure	1 morsure, 1 corne	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-8	1-10	2-8/1-6	1-4/1-4/2-12
Nbre rencontré :	1-6 (1-10)	1-4 (1-8)	1-3 (1-6)	1-2 (1-4)
JP comme :	guerrier 2	guerrier 3	guerrier 3	guerrier 3
Moral :	7	7	7	6
Type de trésor :	U	U	U	V
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	50	125	300	275

Gecko : le gecko est un lézard de 1,50 mètre de long, de couleur bleu pâle avec des taches brun-orangé. Ce sont des créatures nocturnes et carnivores. Ils chassent en grimpant sur les murs ou les arbres avec leurs pattes spéciales, puis en se laissant tomber sur leur proie.

Draco : le draco est un lézard de 1,80 mètre de long avec des membranes entre les pattes. Il s'en sert pour planer, comme certains écureuils volants. Les dracos vivent généralement à la surface de la terre, mais il se peut que certains se soient mis à vivre sous terre pour échapper à un froid ou une chaleur extrême. Ce sont des carnivores connus pour attaquer les aventuriers.

Caméléon Cornu : le caméléon cornu fait 2,10 mètres de long et peut changer la couleur de sa peau pour se confondre avec le milieu où il se trouve. Il surprend ses proies sur un résultat de 1-5 sur 1d6.

Il projette sa langue gluante en avant, jusqu'à 1,50 mètre. Si son attaque réussit, cela signifie que la victime est touchée par la langue et attirée vers la gueule du monstre. La morsure qui s'en suit fait 2-8 points de dégâts. La créature peut aussi se servir de ses cornes (1-6 points de dégâts) ou de sa queue pour déséquilibrer d'autres assaillants. La queue ne fait pas de dégâts quand elle touche un attaquant, mais ce dernier ne peut pas attaquer pendant ce round.

Tuatara : le tuatara est un carnivore de 2,40 mètres de long qui ressemble à un croisement entre un iguane et un crapaud. Sa peau rugueuse est d'un vert olive et des pointes se dressent sur son dos. Les yeux du tuatara disposent d'une membrane qui, lorsqu'elle est abaissée, permet à la créature de voir dans l'obscurité, sur 30 mètres.

Limon vert	
Classe d'armure :	peut être atteint automatiquement
Dés de vie :	2**
Déplacement :	90 cm (30 cm)
Attaques :	1
Dégâts :	voir ci-dessous
Nbre rencontré :	1 (0)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	7
Type de trésor :	(P+S) B
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	5

Le limon vert ne peut être tué que par des attaques basées sur le froid ou le feu. Il est capable de dissoudre le tissu et le cuir instantanément, ou le bois et le métal en 6 rounds ; par contre, la pierre résiste à ses acides. Le limon vert se colle souvent aux murs et aux plafonds pour se laisser tomber sur une victime par surprise. Une fois en contact avec la peau, le limon s'y fixe et transforme la chair en limon vert. On ne peut arracher le limon de la peau, mais on peut le brûler (ou se servir d'un sort de *guérison des maladies* dans les règles de D&D EXPERT). Quand le limon vert se laisse tomber sur une victime, ou que cette dernière marche dessus, elle peut le brûler pendant que le limon vert dissout ses vêtements ou son armure. Si la victime ne brûle pas le limon vert, elle sera transformée à son tour en limon en 1-4 rounds après une période de 1 minute (6 rounds). Les dégâts des brûlures sont répartis moitié pour le limon vert et moitié pour la victime.

Loup	*Loup normal*	*Loup géant*
Classe d'armure :	7	6
Dés de vie :	2+2	4+1
Déplacement :	54 m (18 m)	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure	1 morsure
Dégâts :	1-6	2-8
Nbre rencontré :	2-12 (3-18)	1-4 (2-8)
JP comme :	guerrier 1	guerrier 2
Moral :	8 ou 6 (voir ci-dessous)	8
Type de trésor :	—	—
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	25	125

Loup : ce sont des carnivores qui chassent en hordes. Bien qu'ils préfèrent la vie à l'extérieur, on peut en trouver occasionnellement dans des donjons. Des louveteaux capturés peuvent être entraînés comme des chiens (si le MD le permet) mais avec difficultés. Si 3 loups ou moins sont rencontrés, ou si leur horde est réduite de plus de 50 %, leur moral est de 6 au lieu de 8.

Loup géant : les loups géants sont plus grands et plus féroces que leurs cousins normaux, et ils disposent d'une semi-intelligence. Ils chassent habituellement en hordes et vivent indifféremment dans les bois, les montagnes ou les cavernes. Ils sont parfois dressés par les gobelins comme monture. Leurs petits peuvent être dressés comme des chiens (si le MD le permet) mais ils sont encore plus sauvages que les loups normaux.



Lycanthrope	*Loup-garou*	*Ours-garou*	*Rat-garou*
Classe d'armure :	5 (9)†	2 (8)†	7 (9)†
Dés de vie :	4*	6*	3*
Déplacement :	54 m (18 m)	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaques :	1 morsure	2 griffes, 1 morsure	1 morsure ou 1 arme
Dégâts :	2-8	2-8/2-8/2-16	1-4 ou suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-6 (2-12)	1-4 (1-4)	1-8 (2-16)
JP comme :	guerrier 4	guerrier 6	guerrier 3
Moral :	8	10	8
Type de trésor :	C	C	C
Alignement :	Chaotique	Neutre	Chaotique
Valeur en XP :	125	500	50

Lycanthrope	*Sanglier-garou*	*Tigre-garou*
Classe d'armure :	4 (9)†	3 (9)†
Dés de vie :	4+1*	5*
Déplacement :	45 m (15 m)	45 m (15 m)
Attaques :	défenses	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	2-12	1-6/1-6/2-12
Nbre rencontré :	1-4 (2-8)	1-4 (1-4)
JP comme :	guerrier 4	guerrier 5
Moral :	9	9
Type de trésor :	C	C
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	200	500

(† Classe d'armure sous forme humaine.)

Les lycanthropes sont des humains qui se transforment en créatures (ou dans le cas du rat-garou, une créature qui se transforme en humain). Ils ne portent pas d'armure dans la mesure où celle-ci gênerait leur transformation. Les lycanthropes peuvent invoquer 1-2 animaux de leur type ; les ours-garous peuvent invoquer des ours, les loups-garous des loups, etc. Les animaux invoqués arriveront en 1-4 rounds. Si un lycanthrope est touché par de l'aconit, il devra effectuer un jet de protection contre le poison pour éviter de s'enfuir en hurlant. La branche d'aconit doit être maniée ou lancée comme une arme, suivant les procédures de combat habituelles. Le lycanthrope reprend sa forme normale lorsqu'il est tué. Certains animaux, comme les chevaux, n'aiment pas l'odeur des lycanthropes et réagiront brutalement à leur proximité.

Forme animale : sous sa forme animale, le lycanthrope peut seulement être atteint par une arme magique, ou une arme recouverte d'argent, ou par des sorts. Bien que le lycanthrope ne puisse parler de langage normal, il peut communiquer avec les animaux de son type.

Forme humaine : sous sa forme humaine, la créature ressemble plus ou moins à l'animal de son type. Les rats-garous auront un long nez, les ours-garous auront un système pileux fort développé, et ainsi de suite. Sous cette forme, ils peuvent être attaqués normalement et peuvent parler la langue commune. Quand on les rencontre dans des endroits habités, les lycanthropes peuvent avoir des richesses (type P + Q + R + S).

Lycanthropie : la Lycanthropie est une maladie. Tout humain sévèrement blessé par un lycanthrope (dégâts dépassant la moitié de ses points de vie) deviendra un lycanthrope à son tour, en 2-24 jours. La victime commencera à montrer des symptômes de sa maladie vers le milieu de la période d'incubation. La maladie tuera les demi-humains plutôt que de les transformer en lycanthropes. Cette maladie ne peut être soignée que par un clerc de haut niveau (11e niveau ou au-delà, suivant les règles de D&D EXPERT) en échange d'un service ou d'un paiement substantiel. Un personnage qui devient un lycanthrope est alors traité comme un PNJ, contrôlé uniquement par le MD.

Loup-garou : les loups-garous sont des créatures semi-intelligentes qui chassent habituellement en hordes. Un groupe de plus de 5 lycanthropes possédera un chef de 30 points de vie attaquant comme un monstre de 5 DV (+2 aux dommages). Les loups-garous invoquent des loups pour former leur horde.

Ours-garou : les ours-garous sont très intelligents, même sous leur forme animale. Un ours-garou préfère habituellement vivre seul, ou avec d'autres ours. Il peut être amical si on l'approche avec précautions. En combat, l'ours-garou peut agripper sa victime et tenter de l'étouffer, infligeant ainsi 2-16 points de vie supplémentaires, si les deux pattes atteignent la victime. L'ours-garou peut invoquer n'importe quel type d'ours se trouvant dans les environs.

Rat-garou : les rats-garous sont différents de la plupart des lycanthropes. Ils sont intelligents et peuvent parler le commun sous leurs deux formes. Ils savent se servir d'armes. Le rat-garou préfère normalement sa forme de rat (de la taille d'un homme), mais il peut prendre la forme humaine. Les rats-garous sont sournois et préparent souvent des embuscades, surprenant ainsi leurs victimes sur un résultat de 1-4 sur 1d6. Ils invoquent des rats géants pour les aider dans leurs combats. Seule la morsure du rat-garou peut transmettre la lycanthropie.

Sanglier-garou : les sangliers-garous sont semi-intelligents et ont très mauvais caractère. Sous leur forme humaine, ils se comportent plutôt comme des berserkers (+2 pour toucher et combat à mort). Les sangliers-garous invoquent des sangliers pour les aider dans leur combat.

Tigre-garou : ces cousins des félins se comportent souvent comme eux, faisant preuve de curiosité, mais devenant très dangereux lorsqu'ils sont menacés. Ce sont de bons nageurs et des chasseurs très silencieux, surprenant leurs proies sur un résultat de 1-4 sur 1d6. Ils peuvent invoquer n'importe quel type de félin se trouvant dans les environs.

Méduse	
Classe d'armure :	8
Dés de vie :	4**
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 morsure de serpent + spécial
Dégâts :	1-6 + poison
Nbre rencontré :	1-3 (1-4)
JP comme :	guerrier 4 (voir ci-dessous)
Moral :	8
Type de trésor :	(V) F
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	175

La méduse ressemble à une femme avec des serpents vivants en guise de chevelure. Le regard de cette créature transforme la victime en statue de pierre à moins que celle-ci ne réussisse un jet de protection contre la pétrification. Ceux qui tentent de combattre la méduse sans la regarder directement doivent soustraire 4 à leurs jets pour toucher, et les serpents attaqueront avec un bonus de +2 sur leurs attaques. La méduse bénéficie également d'un +2 sur tous ses jets de protection à cause de sa nature magique. Occasionnellement, ces créatures se servent d'armes.

Mille-pattes géant	
Classe d'armure :	9
Dés de vie :	½ (1-4 pv)
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	poison
Nbre rencontré :	2-8 (1-8)
JP comme :	homme normal
Moral :	7
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	6

Le mille-pattes géant est un insecte de 30 cm de long et doté d'un grand nombre de pattes. Il vit généralement dans l'obscurité, dans des endroits humides. Sa morsure ne fait pas de dégâts, mais la victime doit réussir un jet de protection contre le

poison pour éviter une forte fièvre durant 1-10 tours. Ceux qui ratent leur jet de protection se déplaceront à demi-vitesse et ne pourront entreprendre aucune autre action physique.



Minotaure

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	6
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 corne, 1 morsure ou une arme
Dégâts :	1-6/1-6 ou suivant l'arme +2
Nbre rencontré :	1-6 (1-8)
JP comme :	guerrier 6
Moral :	12
Type de trésor :	C
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	275

Le minotaure est un homme de très grande taille avec une tête de taureau, se nourrissant de chair humaine. Le minotaure attaque toutes les créatures de sa taille ou plus petites et les poursuivra tant qu'il les voit. Il est semi-intelligent et se sert d'armes, avec une certaine préférence pour les épieux, les massues ou les haches. Quand ils combattent avec des armes, les minotaures bénéficient d'un +2 aux dégâts à cause de leur grande Force, mais dans ce cas, ils ne pourront pas donner de coup de cornes ou mordre leurs adversaires. Les minotaures vivent dans des tunnels ou dans des labyrinthes.

Moisissure jaune

Classe d'armure :	est atteint automatiquement
Dés de vie :	2**
Déplacement :	0
Attaques :	spores
Dégâts :	1-6 + spécial
Nbre rencontré :	1-8 (1-4)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	non applicable
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	25

Ce fongus mortel recouvre une surface de 9 mètres carrés (ce qui représente « une » créature en ce qui concerne le nombre rencontré), cependant, on peut en trouver plusieurs ensemble. On ne peut détruire la moisissure jaune que par le feu : une torche fera 1-4 points de dégâts à chaque round. La moisissure peut traverser le bois ou le cuir, mais elle n'affecte pas les métaux ou la pierre. Elle n'attaque pas vraiment, mais si elle est touchée, même par une torche, le contact pourra provoquer l'expulsion d'un nuage de spores de 3 m x 3 m x 3 m (50 % de chances par contact). Ceux qui se trouvent dans ces nuages subissent 1-6 points de dégâts et doivent réussir un jet de protection contre les rayons mortels pour éviter de tousser jusqu'à ce que mort s'ensuive dans les 6 rounds.

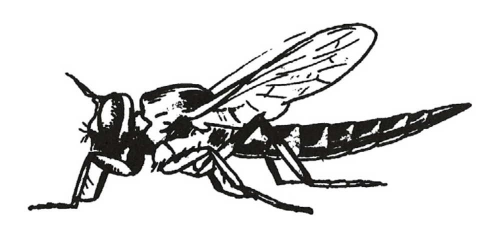
Monstre rouilleur

Classe d'armure :	2
Dés de vie :	5*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1
Dégâts :	voir ci-dessous
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)
JP comme :	guerrier 3
Moral :	7
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	300

Le monstre rouilleur possède le corps d'un tatou avec une longue queue et deux antennes antérieures. Si la créature touche un personnage, tous les métaux non magiques (armure et armes) portés par la victime tomberont en poussière. On peut l'atteindre avec n'importe quel type d'arme, un jet pour toucher réussi indiquant que le corps de la créature est touché. Le monstre rouilleur est attiré par l'odeur du métal. Il se nourrit de la rouille créée lorsqu'il touche le métal. Une armure magique atteinte par ce monstre perd un « + » par contact, mais elle a au départ 10 % de chances par « + » de résister complètement aux effets de la rouille.

Par exemple : un bouclier +1 à 10 % de chances de résister au monstre rouilleur. Avec un résultat de 11 sur 1d100, le bouclier perd sa magie et au contact suivant, il tombe en poussière de rouille.

Morts-vivants (voir **goule, squelette, nécrophage**, ou **zombie**) Les morts-vivants sont des créatures maléfiques créées par la magie noire. Elles ne sont pas affectées par ce qui atteint les vivants (comme le poison) ou par les sorts qui affectent l'esprit (comme les sorts de *charme* ou de *sommeil*). Ils ne font aucun bruit.



Mouche voleuse

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	2
Déplacement :	27 m (9 m)
en vol :	54 m (18 m)
Attaques :	1 morsure
Dégâts :	1-8
Nbre rencontré :	1-6 (2-12)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	8
Type de trésor :	U
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	20

La mouche voleuse est un insecte de 1 mètre de long, avec des rayures noires et jaunes sur son abdomen. De loin, elle ressemble à une abeille géante. C'est un carnivore qui attaquera occasionnellement les aventuriers, cependant, sa nourriture préférée est l'abeille géante. Elle est immunisée au venin de l'abeille. La mouche voleuse est un prédateur patient. Elle se cachera dans l'obscurité pendant des heures pour surprendre une proie, généralement sur un résultat de 1-4 sur 1d6. La mouche voleuse peut faire des sauts de 9 mètres et attaquer par sa morsure.

Mule

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	2
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 ruade ou 1 morsure
Dégâts :	1-4 ou 1-3
Nbre rencontré :	1-2 (2-12)
JP comme :	homme normal
Moral :	8
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	20

La mule est un croisement entre un âne et un cheval. Elle est têtue et si elle est agacée, elle se mettra à ruer ou à mordre. On peut emmener les mules dans les donjons, si le MD le permet. La mule peut transporter 3.000 po (ou 6.000 po à demi-vitesse). Les mules ne peuvent pas être entraînées à combattre, mais elles se défendront contre des assaillants. Si on en rencontre une dans un donjon, elle appartiendra à un PNJ se trouvant à proximité.

Musaraigne géante

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	1*
Déplacement :	54 m (18 m)
Attaques :	2 morsures
Dégâts :	1-6/1-6
Nbre rencontré :	1-8 (1-4)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	10
Type de trésor :	—
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	13

La musaraigne géante ressemble à un rat recouvert d'un pelage brun, avec un long nez. Elle peut creuser un terrier, grimper ou sauter sur une longueur de 1,50 mètre. Sa vision est si faible que la créature n'est pas affectée par la lumière ou son absence. Elle se sert de petits cris agissant comme un sonar pour distinguer ce qui l'entoure (comme les chauves-souris) et peut clairement « voir » sur un rayon de 18 mètres. Dans la mesure où la musaraigne a besoin de ce système d'écho-résonance, elle évite les endroits ouverts et vit sous terre la plupart du temps. Un sort de *silence sur 5 mètres* « aveuglera » la créature. Si elle ne peut entendre, elle sera plongée dans un état de confusion totale et deviendra alors CA 8, avec un malus de –4 sur ses jets pour toucher.

La musaraigne géante est très rapide et aura toujours l'initiative lors du premier round de combat. Lors de chaque round suivant, elle bénéficiera d'un +1 sur ses jets d'initiative. Ses attaques sont si féroces (elle attaque la tête ou les épaules de ses victimes) qu'un adversaire de 3 DV (ou 3 niveaux d'expérience) doit effectuer un jet de protection contre les rayons mortels pour éviter de prendre la fuite, terrorisé.

Nain

Classe d'armure :	4
Dés de vie :	1
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-6 (5-40)
JP comme :	nain 1
Moral :	8 ou 10 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	(Q+S) G
Alignement :	Loyal ou Neutre
Valeur en XP :	10

Les nains peuvent aussi apparaître dans des groupes de PNJ, généralement dans des groupes formés par un clan, ou lors d'une expédition minière. Pour chaque groupe de 20 nains, il y aura un chef (niveau 3-8) qui pourra avoir des objets magiques. Pour les déterminer, multipliez le niveau du chef par 5. Le résultat donne le pourcentage de chances que ce personnage possède des objets magiques de l'une des sous-tables. Lancez les dés séparément pour chaque type d'objet, en passant par toutes les tables sauf celle des parchemins et des bâtons, bâtonnets, baguettes. Tant que leur chef est en leur présence et vivant, le moral des nains est de 10 au lieu de 8. Les nains haïssent les gobelins et en général les attaqueront à vue.

Néandertalien (homme des cavernes)

Classe d'armure :	8
Dés de vie :	2
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme +1
Nbre rencontré :	1-10 (10-40)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	7
Type de trésor :	C
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	20

Les néandertaliens (connus aussi sous le nom d'hommes des cavernes) ont un corps trapu, avec une ossature très lourde, et des muscles puissants. Leurs visages sont plutôt simiesques, avec les arcades sourcilières proéminentes. Les néandertaliens vivent en famille, dans des grottes ou des cavernes. Ils attaquent généralement à l'épieu ou à la hache de pierre, ou encore à la massue, ou au marteau de pierre lors des combats au corps-à-corps.

Les chefs néandertaliens forment une race presque à part, bien plus grands que les néandertaliens normaux. Ces chefs ont 6 DV et font dans les 3 mètres de haut. Par repaire il y a 1-40 néandertaliens avec 1 ou 2 chefs, un mâle et une femelle. Les néandertaliens chassent souvent les ours des cavernes et gardent les singes blancs comme animaux familiers. Ils sont amicaux envers les nains et les gnomes, mais ils haïssent les gobelins et les kobolds et ils attaqueront les ogres à vue. Les néandertaliens sont plutôt farouches et éviteront les humains, mais ils ne leur sont pas hostiles, à moins d'être attaqués.

À cause de leur Force, ils bénéficient d'un +1 aux dégâts lorsqu'ils se servent d'armes dans les combats au corps-à-corps.

Nécrophage*

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	3*
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1
Dégâts :	perte d'énergie
Nbre rencontré :	1-6 (1-8)
JP comme :	guerrier 3
Moral :	12
Type de trésor :	B
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	50

Le nécrophage (ou wight) est un mort-vivant qui se nourrit de la chair des hommes ou des demi-humains morts. Il ne peut être atteint que par des armes magiques ou recouvertes d'argent. Les nécrophages sont dangereux car ils drainent l'énergie des vivants quand ils les touchent. Chaque coup porté avec succès fait perdre 1 niveau d'expérience (ou DV) à la victime. (Voir perte d'énergie, page 27). Une victime dont tous les niveaux ont été drainés devient un nécrophage à son tour, dans les 4 jours qui suivent sa mort (1d4) et reste sous le contrôle de la créature qui l'a tuée.

Ogre

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	4 +1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 massue
Dégâts :	suivant l'arme +2
Nbre rencontré :	1-6 (2-12)
JP comme :	guerrier 4
Moral :	10
Type de trésor :	(S x 10) S x 100 + C
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	125

Les ogres sont d'immenses créatures effrayantes, du type humanoïde, généralement de 2 à 3 mètres de haut. Ils portent des peaux de bêtes et vivent dans des cavernes. Quand on les rencontre hors de leur repaire, leur groupe transportera 100-600 po dans de grands sacs. Les ogres haïssent les néandertaliens et les attaqueront à vue.

Ombre*

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	2+2*
Déplacement :	27 m (9m)
Attaques :	1
Dégâts :	1-4 + spécial
Nbre rencontré :	1-8 (1-12)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	12
Type de trésor :	F
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	35

Les ombres sont des créatures incorporelles (fantomatiques) et intelligentes. Seules les armes magiques les blessent. Elles ressemblent à des ombres et peuvent changer de forme. Elles sont difficiles à voir et elles surprennent leurs victimes sur un résultat de 1-5 sur 1d6. Si une ombre touche une victime, elle drainera un point de Force, en plus des dégâts normaux. Cette faiblesse est passagère et dure 8 tours. Une créature dont la force est réduite à 0 devient une ombre immédiatement. Les ombres ne sont pas affectées par les sorts de *sommeil* ou de *charme*, mais ce ne sont pas des morts-vivants, les clercs ne pourront donc pas tenter de vade retro. Le MD ne devrait utiliser des ombres que si les personnages du groupe possèdent des armes magiques pour se défendre.

Orque	
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	1
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	2-8 (10-60)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	8 ou 6 (voir ci-dessous)
Type de trésor :	(P) D
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	10

L'orque est une créature humanoïde particulièrement laide, ressemblant à une combinaison entre l'homme et l'animal. Les orques sont omnivores et nocturnes, et préfèrent vivre sous terre. Quand ils se battent en plein jour, ils sont pénalisés de –1 au combat. Les orques ont un tempérament très violent et exècrent les autres formes de vie. Un membre de chaque groupe d'orques en est le chef, avec 8 points de vie, et +1 aux dégâts. Si le chef est tué, le moral des autres orques passe de 8 à 6. Les orques craignent tout ce qui est plus grand et plus fort qu'eux, mais leurs chefs peuvent les contraindre à se battre.

Les orques servent souvent d'armées aux chefs Chaotiques (humains ou monstres). Ils préfèrent l'épée, l'épieu, la hache et la massue pour combattre. Ils ne se serviront pas d'armes mécaniques comme les catapultes, et seuls leurs chefs savent comment les faire fonctionner.

Il y a beaucoup de tribus d'orques. Chacune d'elles dispose d'autant de femelles que de mâles, et d'une moyenne de 2 enfants (« chiots ») par mâle. Le chef de la tribu a 15 points de vie et attaque comme un monstre de 4 DV, avec +2 aux dégâts. Pour chaque groupe de 20 orques dans une tribu, il pourrait y avoir un ogre avec eux (1 chance sur 6). (Dans les règles de D&D EXPERT, il y a aussi 1 chance sur 10 qu'un troll vive dans le repaire des orques).

Ours	*Noir*	*Grizzly*
Classe d'armure :	6	8
Dés de vie :	4	5
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-3/1-3/1-6	1-8/1-8/1-10
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)	1 (1-4)
JP comme :	guerrier 2	guerrier 4
Moral :	7	10
Type de trésor :	U	U
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	75	175

	Polaire	*Des cavernes*
Classe d'armure :	6	5
Dés de vie :	6	7
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-6/1-6/1-10	2-8/2-8/2-12
Nbre rencontré :	1 (1-2)	1-2 (1-2)
JP comme :	guerrier 3	guerrier 4
Moral :	8	9
Type de trésor :	U	V
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	275	450

Les ours sont des animaux très connus des aventuriers. Si un ours atteint son adversaire avec ses deux pattes antérieures lors du même round, il tentera de l'étouffer en le serrant contre le lui, infligeant ainsi 2-16 points de dégâts supplémentaires.

Ours noir : les ours noirs disposent d'une fourrure noire et mesurent jusqu'à 1,80 mètre lorsqu'ils se dressent sur leurs pattes postérieures. Ce sont des omnivores, mais ils préfèrent les baies et les racines. L'ours noir n'attaque généralement pas à moins qu'il ne soit pris au piège sans autre possibilité de fuite. Les ours adultes combattront à mort pour protéger leurs petits. Les ours effectuent volontiers des raids dans des camps pour trouver de la nourriture. Ils sont particulièrement friands de poisson frais et de sucreries.

Ours grizzly : ils sont recouverts de fourrure gris-argenté ou brune et atteignent les 2,70 mètres de haut. Ils aiment la viande et il y a plus de chances qu'ils attaquent comparativement aux autres ours. On trouve le grizzly sous presque tous les climats, mais particulièrement dans les montagnes et les forêts.

Ours polaire : les ours polaires sont recouverts d'un pelage blanc et font 3,30 mètres de haut. Ils vivent dans les régions froides. Ils se nourrissent de poisson, mais il se peut qu'ils attaquent des aventuriers. Ces ours gigantesques sont de bons nageurs et leurs larges pattes leur permettent de courir sur la neige sans s'enfoncer.

Ours des cavernes : c'est un type de grizzly géant vivant dans les cavernes, dans des mondes « oubliés ». Il atteint 4,50 mètres de haut. C'est le plus féroce des ours. Il se nourrit de tout ce qui est comestible, avec une préférence pour la viande. Il compense sa faible vue par un excellent sens de l'odorat. S'il a faim, il suivra l'odeur du sang jusqu'à ce qu'il trouve sa nourriture.

Ours-hibou	
Classe d'armure :	5
Dés de vie :	5
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-8/1-8/1-8
Nbre rencontré :	1-4 (1-4)
JP comme :	guerrier 3
Moral :	9

Type de trésor :	C
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	175

L'ours-hibou est une grande créature ressemblant à un ours avec une tête de hibou géant. Il atteint 2,40 mètres de haut et pèse l'équivalent de 15.000 po. Si les deux pattes de la créature atteignent la proie lors du même round, l'ours-hibou tentera de l'étouffer en la serrant contre lui infligeant ainsi 2-16 points de dégâts supplémentaires. Les ours-hiboux ont un tempérament violent et irritable. Ils ont souvent faim, avec une certaine préférence pour la viande. Ils vivent sous terre ou dans d'épaisses forêts.

Petite-gens	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1-1
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 arme
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	3-18 (5-40)
JP comme :	petites-gens 1
Moral :	7
Type de trésor :	(P+S) B
Alignement :	Loyal
Valeur en XP :	5

Les petites-gens sont aussi des PNJ. Ils vivent dans de petits villages de 30-300 individus. Chaque village possède un chef (niveau 2-7) et une milice de 5-20 gardes (de 2 DV chacun). Le trésor de type B est valable seulement si les petites-gens sont rencontrés en extérieur, en dehors de leur village.

Pixie	
Classe d'armure :	3
Dés de vie :	1***
Déplacement :	27 m (9 m)
en vol :	54 m (18 m)
Attaques :	1 dague
Dégâts :	1-4
Nbre rencontré :	2-8 (10-40)
JP comme :	elfe 1
Moral :	7
Type de trésor :	R+S
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	19

Les pixies sont de petites créatures humanoïdes dotées d'ailes d'insectes. Ce sont de lointains cousins des elfes, ne mesurant que 30 à 60 cm de haut. Ils sont invisibles à moins qu'ils ne désirent être vus (ou bien qu'ils ne soient détectés par des moyens magiques). Contrairement au sort d'*invisibilité*, ils peuvent attaquer et rester invisibles, gagnant à chaque fois l'effet de surprise. Ils ne peuvent pas être attaqués lors du premier round de combat, et lors des rounds suivants leurs assaillants seront pénalisés d'un –4 pour toucher. Leurs fragiles ailes d'insectes peuvent seulement les maintenir dans les airs pendant 3 tours. Ils devront se reposer après cette période.

Rat	*Normal*	*Géant*
Classe d'armure :	9	7
Dés de vie :	1 point de vie	½ (1-4 pv)
Déplacement :	18 m (6 m)	36 m (12 m)
Natation :	9 m (3 m)	18 m (6 m)
Attaques :	1 morsure par horde	1 morsure chacun
Dégâts :	1-6 + maladie	1-3 + maladie
Nbre rencontré :	5-50 (2-20)	3-18 (3-30)
JP comme :	homme normal	homme normal
Moral :	5	8
Type de trésor :	L	C
Alignement :	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	1	6

Les rats évitent généralement les humains et n'attaqueront pas à moins qu'ils ne soient invoqués (par un rat-garou, par exemple) ou qu'ils ne défendent leur repaire. Ils ont peur du feu et ils s'en éloigneront à moins qu'ils ne soient forcés d'attaquer par la créature qui les a invoqués. Les rats peuvent transmettre des maladies par leur morsure : 1 chance sur 20 à chaque fois qu'un rat réussit à mordre une victime. Cette dernière a droit à un jet de protection contre le poison qui, s'il est réussi, lui évitera de mourir dans les 6 jours qui suivent (1 chance sur 4) ou bien d'être malade et au lit pendant 1 mois, l'empêchant ainsi de partir en aventure.

Rats normaux : ils ont un pelage gris ou brun, et font entre 15 cm et 60 cm de long. Ils attaquent par hordes de 5-10 individus. S'il y a plus de 10 rats, ils attaqueront plusieurs créatures comme des hordes de 10 ou moins. Une horde n'attaquera qu'une créature à la fois. Ils grimperont sur cette dernière, pour tenter de la submerger et la faire tomber. Les rats normaux ont –2 à tous leurs jets de protection.

Rats géants : ces créatures font plus de 90 cm de long et sont recouvertes d'un pelage gris ou noir. On les trouve souvent dans les coins sombres des donjons, ou en présence de mort-vivants.

Sanglier	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	3
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 défense
Dégâts :	2-8
Nbre rencontré :	1-6 (1-6)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	9
Type de trésor :	–
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	35

Les sangliers vivent le plus souvent dans les forêts, mais on peut en trouver pratiquement n'importe où. Ce sont des omnivores d'un tempérament extrêmement irritable lorsqu'on les dérange.

Sauterelle géante	
Classe d'armure :	4
Dés de vie :	2**
Déplacement :	18 m (6 m)
en vol :	54 m (18 m)
Attaques :	1 morsure ou 1 collision ou 1 crachat
Dégâts :	1-2 ou 1-4 ou voir ci-dessous
Nbre rencontré :	2-20 (0)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	5
Type de trésor :	–
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	30

Les sauterelles géantes font 60 cm à 1,50 mètre de long et vivent sous terre. À cause de leur couleur gris pierre on pourrait les confondre avec des statues (ou bien ne pas les voir du tout) jusqu'à ce qu'on les approche. Ce sont des herbivores qui peuvent aussi se nourrir de moisissure jaune ou de criards. Elles sont immunisées contre la moisissure jaune et contre la plupart des poisons. Plutôt que de se battre, elles prennent la fuite en sautant dans toutes les directions (parfois jusqu'à 18 mètres). Malheureusement, elles finissent par perdre le sens de la direction et rentrent accidentellement dans les personnages (50 % de chances par saut). Dans ce cas, une vic-

time est désignée aléatoirement et le jet pour toucher est effectué normalement. Si une sauterelle géante rencontre ainsi un personnage, ce dernier subit 1-4 point de dégâts à cause du choc. La sauterelle s'échappe ensuite en volant.

Quand elles s'affolent, les sauterelles géantes émettent un cri aigu pour avertir leurs compagnes. Ce cri a 20 % de chances d'alerter des monstres errants. Si une sauterelle géante est prise au piège, elle projettera jusqu'à trois mètres une substance gluante et brune. La cible est alors traitée comme CA 9. Une victime touchée par le crachat d'une telle créature doit réussir un jet de protection contre le poison pour éviter d'être indisposée par l'affreuse odeur qui s'en dégage. Après cette période, la victime se sera habituée à l'odeur, mais tout autre personnage s'approchant d'elle à moins de 1,50 mètres doit à son tour effectuer un jet de protection contre le poison pour échapper aux effets de la substance. L'odeur persistera jusqu'à ce que la victime puisse se laver entièrement.

Scarabée	*Feu*	*Huile*	*Tigré*
Classe d'armure :	4	4	3
Dés de vie :	1+2	2*	3+1
Déplacement :	36 m (12 m)	36 m (12 m)	45 m (15 m)
Attaques :	1 morsure	1 morsure + spécial	1 morsure
Dégâts :	2-8	1-6 + spécial	2-12
Nbre rencontré :	1-8 (2-12)	1-8 (2-12)	1-6 (2-8)
JP comme :	guerrier 1	guerrier 1	guerrier 2
Moral :	7	8	9
Type de trésor :	–	–	U
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	15	25	50

Scarabée de feu : les scarabées de feu font 75 cm de long et vivent souvent sous terre. Ce sont des créatures nocturnes en extérieur, mais elles sont actives à tout moment sous terre. Elles disposent d'une glande spéciale sous chaque œil et une près de l'arrière de l'abdomen. Ces glandes luisent dans un rayon de 3 mètres et continueront à émettre de la lumière pendant 1-6 jours après qu'elles aient été retirées de la créature.

Scarabée à huile : les scarabées à huile font 90 cm de long et vivent souvent sous terre. Quand ils sont attaqués, ils projettent un liquide huileux sur l'un de leurs attaquants (jet pour toucher nécessaire, portée 1,50 mètre). Le contact avec cette substance provoque des brûlures, pénalisant la victime de –2 sur ses jets pour toucher, jusqu'à ce qu'un sort de *soins mineurs* soit appliqué, ou jusqu'à ce que 24 heures se soient écoulées. Si le sort sert à soigner les brûlures, les dégâts ne seront pas soignés. Il faudra un autre sort pour cela. Les scarabées à huile peuvent aussi attaquer avec leurs mandibules (mâchoires).

Scarabée tigré : ce sont des créatures de 1,20 mètre de long avec une carapace striée qui ressemble aux rayures du tigre. Ce sont des carnivores qui se nourrissent généralement de mouches voleuses. Il n'est pas rare qu'ils attaquent les aventuriers pour les dévorer en se servant de leurs puissantes mandibules.

Serpent

On trouve les serpents à peu près n'importe où, en dehors des endroits particulièrement froids ou chauds. Pour la plupart, ils n'attaquent pas à moins qu'ils ne soient surpris ou menacés. Certains serpents sont venimeux et, en majorité, ils sont carnivores.

Cobra cracheur : long de 90 cm, il est recouvert d'écailles gris-blanc, et projette son venin dans les yeux de sa victime, jusqu'à une distance de 1,50 mètre. Si le venin atteint la proie, celle-ci doit réussir un jet de protection contre le poison pour éviter d'être aveuglée. (Cette cécité peut être soignée par un sort de *guérison de la cécité* dans les règles de D&D EXPERT, mais les MD peuvent permettre leurs propres méthodes). Comme avec la plupart des serpents venimeux, le cobra cracheur n'attaquera pas une créature plus grande ou de taille humaine, à moins d'être menacée ou surpris. Il peut soit cracher son venin, soit mordre, mais pas les deux en même temps. Il préfère généralement projeter son venin. Les dégâts donnés (1-3 points) correspondent à la morsure ; dans ce cas, la victime doit effectuer un jet de protection contre le poison pour éviter de mourir dans les 10 tours (1-10) qui suivent.

Serpent courseur : c'est un serpent d'un type plutôt commun, mesurant 1,20 mètre de long. Il ne possède pas de faculté spéciale, mais il est plus rapide que les autres serpents. Il n'est pas venimeux, mais sa morsure n'en est pas moins dangereuse. Les plus grands peuvent atteindre 60 cm par DV et infligent 1-8, 1-10 ou même 2-12 points de dégâts par morsure.

Vipère (ou vipère alvéolée) : elle fait 1,50 mètre de long. C'est un serpent gris vert et venimeux, avec de petites alvéoles sur la tête qui servent d'organe sensoriel détectant la chaleur sur un rayon de 18 mètres. La combinaison de cet organe et de l'infravision rend ce type de serpent très difficile à combattre ; il est très rapide et acquiert systématiquement l'initiative à chaque round (aucun jet nécessaire). La victime de sa morsure doit effectuer un jet de protection contre le poison pour éviter de mourir.

Serpent de mer : les serpents de mer sont des créatures adaptées à la vie aquatique. Ils sont tous venimeux. Ils font en moyenne 1,80 mètre de long, mais ils peuvent être bien plus grands si le MD le désire (60 cm par DV). Sa morsure est presque imperceptible dans 50 % des cas. La victime doit effectuer un jet de protection contre le poison pour éviter de succomber. Ce venin est lent et réagit 3-6 tours après que le jet de protection a été raté. Contrairement aux autres serpents, ces créatures attaqueront les humains pour leur chair.

Serpent à sonnette géant : (ou crotale géant) le serpent à sonnette géant fait 3 mètres de long et il est recouvert d'écailles brunes et blanches disposées en forme de diamant. Sur sa queue se trouve une série d'écailles sèches (mues) que le serpent secoue pour tenir à distance d'éventuels attaquants trop grands pour être dévorés. La victime de la morsure du serpent à sonnette doit effectuer un jet de protection contre le poison pour éviter de mourir dans les 6 tours qui suivent (1d6). Ce serpent est très rapide et attaque deux fois par round, la seconde morsure survenant à la fin du round.

Python des rochers : ce serpent de 6 mètres de long est recouvert d'écailles brunes et jaunes disposées en spirale. Sa première attaque est une morsure. Si celle-ci réussit, le serpent s'enroule autour de sa proie et commence sa constriction lors du même round. Les dégâts sont alors de 2-8 points par round, commençant immédiatement après que la morsure s'est produite.

Serpent	*Cobra cracheur*	*Serpent courseur*	*Vipère*
Classe d'armure :	7	5	6
Dés de vie :	1*	2	2*
Déplacement :	27 m (9 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)
Attaques :	1 morsure ou 1 crachat	1 morsure	1 morsure
Dégâts :	1-3 + poison	1-6	1-4 + poison
Nbre rencontré :	1-6 (1-6)	1-6 (1-8)	1-8 (1-8)
JP comme :	guerrier 1	guerrier 1	guerrier 1
Moral :	7	7	7
Type de trésor :	–	–	–
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	13	20	25

	Serpent de mer	*Serpent à sonnettes*	*Python des rochers*
Classe d'armure :	6	5	6
Dés de vie :	3*	4*	5*
Déplacement :	27 m (9 m)	36 m (12 m)	27 m (9 m)
Attaques :	1 morsure	2 morsures	1 morsure + constriction
Dégâts :	1 + poison	1-4 + poison	1-4/2-8
Nbre rencontré :	0 (1-8)	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)
JP comme :	guerrier 2	guerrier 2	guerrier 3
Moral :	7	8	8
Type de trésor :	–	U	U
Alignement :	Neutre	Neutre	Neutre
Valeur en XP :	50	125	300

Singe blanc	
Classe d'armure :	6
Dés de vie :	4
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	2 griffes
Dégâts :	1-4/1-4
Nbre rencontré :	1-6 (2-8)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	7
Type de trésor :	–
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	75

Ce sont des singes qui ont perdu leur couleur à cause de leur vie dans l'obscurité depuis de longues années. Ce sont des créatures nocturnes et herbivores, qui se déplacent pour trouver des fruits ou des légumes. Si l'on se rapproche de leur repaire, les singes blancs se montreront menaçants. Si on ignore leurs menaces, ils attaqueront. Ils peuvent lancer une pierre par round, infligeant 1d6 points de dégâts par attaque. Ils ne sont pas intelligents et parfois les néandertaliens (hommes des cavernes) les gardent comme animaux familiers.

Squelette	
Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1
Déplacement :	18 m (6 m)
Attaques :	1
Dégâts :	suivant l'arme
Nbre rencontré :	3-12 (3-30)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	12
Type de trésor :	–
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	10

Les squelettes sont des créatures mort-vivantes qui rôdent près des cimetières, des donjons ou des lieux déserts. Les magiciens ou les clercs de haut niveau s'en servent souvent comme gardes. Dans la mesure où ce sont des morts-vivants, ils ne sont pas affectés par les sorts de *sommeil* ou de *charme* ainsi que par toutes les formes de lecture de la pensée. Les squelettes combattront toujours jusqu'à ce qu'ils soient détruits.

Statue vivante

La statue vivante est une créature magique créée par un puissant mage. Elle ressemble à une statue parfaitement normale, jusqu'à ce qu'elle commence à bouger ! La statue vivante peut être de n'importe quels taille ou matériau. Le cristal, le fer et le roc sont donnés comme exemples, et le MD peut en créer d'autres s'il le désire. Les statues vivantes ne sont pas affectées par le sort de *sommeil*.

Cristal : cette statue vivante est une forme de vie créée à partir du cristal. Elle peut avoir n'importe quelle forme, mais en général, elle est d'apparence humaine.

Fer : celle-ci possède un corps de métal capable d'absorber le fer et l'acier. Elle subit des dégâts normaux quand elle est touchée, mais si l'on se sert d'une arme non magique, l'attaquant devra effectuer un jet de protection contre les sorts pour éviter que son arme ne reste coincée dans le métal de la statue. Elle ne pourra en être retirée qu'à la mort du monstre.

Roc : la statue de roc est une coque en pierre remplie de lave en fusion. Quand elle attaque, elle projette de la lave depuis le bout de ses doigts, infligeant de la sorte 2-12 points de dégâts par attaque réussie.

Statue vivante	*Cristal*	*Fer*	*Roc*
Classe d'armure :	4	2	4
Dés de vie :	3	4*	5*
Déplacement :	27 m (9 m)	9 m (3 m)	18 m (6 m)
Attaques :	2	2	2
Dégâts :	1-6/1-6	1-8/1-8 + spécial	2-12/2-12
Nbre rencontré :	1-6 (1-6)	1-4 (1-4)	1-3 (1-3)
JP comme :	guerrier 3	guerrier 4	guerrier 5
Moral :	11	11	11
Type de trésor :	–	–	–
Alignement :	Loyal	Neutre	Chaotique
Valeur en XP :	35	125	300

Strige

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	1*
Déplacement :	9 m (3 m)
en vol :	54 m (18 m)
Attaques :	1
Dégâts :	1-3
Nbre rencontré :	1-10 (3-36)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	9
Type de trésor :	L
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	13

La strige est une créature apparentée aux oiseaux de nuit, avec un long nez. Elle attaque en plantant son bec dans le corps de la victime afin de se nourrir de son sang. Un coup porté avec succès (1-3 points de dégâts) implique que la créature s'est accrochée à sa proie et qu'elle lui inflige 1-3 points de dégâts par round jusqu'à sa mort. Une strige en cours de vol bénéficie d'un +2 sur ses attaques, à cause de la rapidité des attaques en piqué.

Thoul

Classe d'armure :	6
Dés de vie :	3**
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	2 griffes ou 1 arme
Dégâts :	1-3/1-3 ou suivant l'arme
Nbre rencontré :	1-6 (1-10)
JP comme :	guerrier 3
Moral :	10
Type de trésor :	C
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	65

Le thoul est une combinaison magique entre une goule, un hobgobelin et un troll (créature décrite dans les règles de D&D EXPERT). À moins de s'en approcher d'assez près, le thoul ressemble à un hobgobelin ; ces derniers les utilisent souvent comme gardes personnels des rois hobgobelins. Le contact avec un thoul paralysera (comme avec une goule). S'il est blessé il se régénérera comme un troll, au rythme de 1 point de vie par round, tant qu'il est vivant. Une fois qu'un thoul est atteint, le MD devra lui rajouter 1 point de vie au début de chaque round.

Troglodyte

Classe d'armure :	5
Dés de vie :	2*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	2 griffes, 1 morsure
Dégâts :	1-4/1-4/1-4
Nbre rencontré :	1-8 (5-40)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	9
Type de trésor :	A
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	30

Les troglodytes sont des reptiles humanoïdes dotés d'une courte queue, de courtes pattes et d'une crête osseuse sur la tête et les bras. Ils exècrent la plupart des autres créatures et tenteront de tuer tout ce qu'ils rencontrent. Ils se déplacent sur leurs deux pattes postérieures et se servent de leurs membres antérieurs comme les humains. Ils disposent de la faculté de mimétisme commune aux caméléons et s'en servent pour surprendre leurs victimes sur un résultat de 1-4 sur 1d6. Les troglodytes sécrètent une huile qui produit une effroyable odeur capable de rendre humains et demi-humains malades, à moins que ces derniers ne réussissent un jet de protection contre le poison. Les personnages affectés par les nausées dues à l'odeur, sont pénalisés de –2 sur leurs jets pour toucher en corps-à-corps contre les troglodytes.

Vase grise

Classe d'armure :	8
Dés de vie :	3*
Déplacement :	3 m (90 cm)
Attaques :	1
Dégâts :	2-16
Nbre rencontré :	1-4 (1-2)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	12
Type de trésor :	–
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	50

Cette horreur rampante ressemble à de la pierre mouillée, il est donc difficile de la repérer. Elle sécrète un acide infligeant 2-16 points de dégâts à la peau non protégée. L'acide peut dissoudre les armures et les armes normales en 1 round et les objets magiques en 1 tour. Après la première attaque, la vase grise se colle à sa victime, détruisant ainsi toute armure portée et infligeant par la suite 2-16 points de dégâts par round. La vase grise n'est pas affectée par les armes ni par l'électricité. Un de leur repaire pourrait abriter 1-3 vases, avec éventuellement un trésor spécial fait d'une autre matière que le métal (au choix du MD).

Ver charognard

Classe d'armure :	7
Dés de vie :	3+1*
Déplacement :	36 m (12 m)
Attaques :	8 tentacules
Dégâts :	paralysie
Nbre rencontré :	1-4 (0)
JP comme :	guerrier 2
Moral :	9
Type de trésor :	B
Alignement :	Neutre
Valeur en XP :	75

Ce charognard aux nombreuses pattes fait 3 mètres de long sur 1 mètre de haut. Il se déplace avec autant d'aisance sur le sol que sur les murs ou sur le plafond. Sa bouche, quoique de petite taille, est entourée de 8 tentacules de 60 cm de long, capables de paralyser lorsqu'une attaque est réussie, à moins que la proie ne réussisse son jet de protection contre la paralysie. Les attaques du ver charognard ne font pas de dégâts réels. Une fois paralysée, la proie peut alors être dévorée en toute quiétude, en l'espace de 3 tours (à moins que le ver charognard ne soit attaqué). La paralysie se dissipe au bout de 2-8 tours, ou immédiatement si l'on se sert de la magie pour l'annuler. Normalement les vers charognards ne vivent pas hors des donjons.

Zombie

Classe d'armure :	8
Dés de vie :	2
Déplacement :	27 m (9 m)
Attaques :	1 griffe ou 1 arme
Dégâts :	1-8 ou suivant l'arme
Nbre rencontré :	2-8 (4-24)
JP comme :	guerrier 1
Moral :	12
Type de trésor :	–
Alignement :	Chaotique
Valeur en XP :	20

Les zombies sont des morts-vivants d'origine humaine ou demi-humaine et dénués de forme de pensée, créés par des magiciens ou des clercs maléfiques. Le vade retro d'un clerc peut les repousser, mais ils ne sont pas affectés par les sorts de *sommeil* ou de *charme*. Ils peuvent être atteints par des armes normales. Ils sont souvent postés à un endroit pour garder un trésor car ils sont absolument silencieux. Ce sont des combattants lents et ils perdent systématiquement l'initiative.

Trésors

Les pièces de monnaie, les pierres précieuses et les objets magiques trouvés par les personnages au cours de leurs aventures font partie de ce que l'on nomme les trésors. Les richesses (pièces, gemmes, bijoux ou autres objets de valeur) valent des points d'expérience. La quantité de trésors découverts déterminera la vitesse de progression des personnages en points d'expérience. Un personnage riche pourra se permettre d'acheter un meilleur équipement, d'engager davantage de suivants, et de payer pour des services spéciaux – *par exemple :* payer un clerc de haut niveau pour qu'il fournisse des sorts de *soins* lorsqu'ils sont nécessaires. Les objets magiques ne sont pas comptés dans les points d'expérience, mais ils sont utiles de bien des manières, particulièrement pendant les aventures.

Les trésors se trouvent habituellement dans les repaires des monstres, mais on peut en obtenir d'un PNJ en paiement ou en récompense d'un service ou d'une mission. Les trésors sont déterminés aléatoirement ou par le MD.

Ce dernier devra toujours déterminer la composition des trésors importants, avant de commencer la partie, afin de connaître le meilleur moyen de les protéger contre le vol. S'il y a des objets magiques, le MD permettra alors aux propriétaires de s'en servir – comme un goblours se servant d'une *épée magique +1*.

Trésors aléatoires

Pour déterminer au hasard la composition d'un trésor, servez-vous des procédures ci-dessous :

DÉTERMINATION DES TRÉSORS ALÉATOIRES

1. Trouvez le type de trésor.
2. Parmi les trésors possibles correspondants au type de trésor, lancez les dés pour trouver lesquels seront présents.
3. Déterminez le montant de chaque trésor présent.
4. S'il y a des objets magiques dans le trésor, lancez les dés pour connaître leur nature, suivant les sous-tables d'objets magiques.

Procédure 1 :

Trouvez le type de trésor dans la description du monstre. Repérez la lettre correspondante dans les tables des types de trésors. La ligne de cette lettre sert à déterminer le trésor lui-même. Sur cette ligne sont indiqués les différents trésors possibles. Il y a un pourcentage pour chaque type, suivi par une fourchette de nombres.

Procédure 2 :

Lancez les dés de pourcentage et si le résultat obtenu est inférieur ou égal au nombre indiqué, ce type de trésor fera partie de l'ensemble découvert. Au fur et à mesure que vous lancez les dés, prenez des notes de ce qui fait réellement partie du trésor.

Procédure 3 :

Lancez les dés, suivant la fourchette de nombres indiqués, afin de trouver la quantité de chaque type de trésor présent (les types obtenus à la procédure 2).

Procédure 4 :

S'il y a des objets magiques dans le trésor, servez-vous des sous-tables d'objets magiques pour déterminer leur nature exacte.

* *Note sur les dés spéciaux :* la quantité de trésors est donnée dans une fourchette de nombres. Chaque fois que la fourchette commence par un « 1 » (1-4, 1-6), le dernier nombre indique le type de dé à lancer. *Par exemple :* 1-4 signifie 1d4 ; 1-100 signifie d%.

Quand le premier chiffre est supérieur à « 1 », ceci indique le nombre de dés à lancer ; le type de dés à lancer est généralement trouvé en divisant le second nombre par le premier. *Par exemple :* 3-24 signifie 3d8 ; 2-24 signifie 2d12 ; 5-30 signifie 5d6. Si les deux nombres sont des multiples de 10, le MD peut lancer un dé et multiplier le résultat par 10. *Par exemple :* 10-40 peut être 1d4x10 ; 10-60 signifierait 1d6x10.

TABLE DES TYPES DE TRÉSORS D'UN GROUPE

Type	Milliers de cuivre	Milliers d'argent	Milliers d'électrum	Milliers d'or	Milliers de Platine	Gemmes	Bijoux	Objets magiques
A	25 % 1-6	30 % 1-6	20 % 1-4	35 % 2-12	25 % 1-2	50 % 6-36	50 % 6-36	30 % 3 à déterminer
B	50 % 1-8	25 % 1-6	25 % 1-4	25 % 1-3	–	25 % 1-6	25 % 1-6	10 % 1 épée, arme ou armure
C	20 % 1-12	30 % 1-4	10 % 1-4	–	–	25 % 1-4	25 % 1-4	10 % 2 à déterminer
D	10 % 1 -8	15 % 1-12	–	60 % 1-6	–	30 % 1-8	30 % 1-8	15 % 2 à déterminer + 1 potion
E	5 % 1-10	30 % 1-12	25 % 1-4	25 % 1-8	–	10 % 1-10	10 % 1-10	25 % 3 à déterminer + 1 parchemin
F	–	10 % 2-20	20 % 1-8	50 % 10-60	30 % 1-3	20 % 2-24	10 % 2-12	30 % 3 à déterminer sauf armes, +1 potion, +1 parchemin
G	–	–	–	50 % 10-40	50 % 1-6	25 % 3-18	25 % 1-10	35 % 4 à déterminer + 1 parchemin
H	25 % 3-24	50 % 1-100	50 % 10 -40	50 % 10-60	25 % 5-20	50 % 1-100	50 % 10-40	15 % 4 à déterminer + 1 potion + 1 parchemin
I	–	–	–	–	30 % 1-8	50 % 2-12	50 %2-12	15 % 1 à déterminer
J	25 % 1-4	10 % 1-3	–	–	–	–	–	–
K	–	30 % 1-6	10 % 1-2	–	–	–	–	–
L	–	–	–	–	–	50 % 1-4	–	–
M	–	–	–	40 % 2-8	50 % 5-30	55 % 5-20	45 % 2-12	–
N	–	–	–	–	–	–	–	40 % 2-8 potions
O	–	–	–	–	–	–	–	50 % 1-4 parchemins

TABLE DES TYPES DE TRÉSORS INDIVIDUELS								
Type	Pièces de cuivre	Pièces d'argent	Pièces d'électrum	Pièces d'or	Pièces de platine	Gemmes	Bijoux	Objets magiques
P	3-24 par individu	–	–	–	–	–	–	–
Q	–	3-18 par individu	–	–	–	–	–	–
R	–	–	2-12 par individu	–	–	–	–	–
S	–	–	–	2-8 par individu	–	–	–	–
T	–	–	–	–	1-6 par individu	–	–	–
U	10 % 1-100	10 % 1-100	–	5% 1-100	–	–	5% 1-5	2% 1 à déterminer
V		10 % 1-100	5 % 1-100	10% 1-100	5% 1-100	–	10% 1-4	5% 1 à déterminer

Trésors choisis par le MD

Vous avez la possibilité de choisir vous-même les trésors plutôt que de les déterminer aléatoirement. Vous pouvez aussi choisir les quantités si vous pensez qu'elles sont trop importantes ou trop faibles. Prenez vos décisions après mûre réflexion sachant que les personnages obtiennent au moins les 3/4 de leurs points d'expérience à partir des trésors.

Après quelques parties, il vous sera plus facile et plus rapide de déterminer la valeur totale des points d'expérience que vous voulez mettre à la portée des joueurs, suivant la force du groupe et les niveaux d'expérience des personnages, puis de placer les trésors pour obtenir les résultats voulus. Cependant, prenez soin de prévoir des monstres suffisamment forts pour obliger les personnages à « mériter » le trésor !

Ajustement des trésors

Quand le **nombre** de monstres **rencontré** est de 1-4, aucun ajustement n'est nécessaire ; même un monstre solitaire peut avoir les trésors indiqués. Cependant, un grand nombre de monstres humanoïdes vit en société, dans des camps en extérieur. Quand le type de trésor indiqué comporte des lettres comprises entre A et O, il ne devrait exister que dans un repaire normalement occupé (Voir le nombre rencontré en extérieur – c'est à dire le nombre donné entre parenthèses dans les caractéristiques du monstre). Les personnages débutants ne devraient pas rencontrer de tels repaires lors de leurs expéditions. La découverte d'un repaire avec un nombre de monstres inférieur à ce qui est normalement indiqué doit offrir un trésor *réduit*.

Autres types de trésors

Vous pouvez créer des types de trésor différents de ceux qui sont donnés. Ces objets de valeur pourraient comprendre des tapis rares, des rideaux exotiques, des vins fins, de l'argenterie ou autres objets de cuisine, ou même des fourrures. Donnez à chacun de ces objets une valeur en pièces d'or (et un encombrement si ce système optionnel est appliqué).

Valeurs moyennes des trésors

Les valeurs moyennes des trésors (en po) sont données ci-dessous. Ces moyennes ne comprennent pas la présence possible d'objets magiques dans le trésor. Après avoir déterminé la valeur d'un trésor, vous pouvez vous référer à cette table pour savoir si le trésor est au-dessous ou au-dessus de la moyenne. Vous réajustez alors le trésor si vous le désirez.

VALEURS MOYENNES DES TRÉSORS (PO)					
A	17.000	E	2.500	I	7.500
B	2.000	F	7.600	J	25
C	750	G	25.000	K	250
D	4.000	H	67.000	L	225
				M	50.000

Pièces

Toutes les pièces de monnaie sont à peu près de la même taille et du même poids. Chaque pièce pèse environ 50 grammes. Le taux de change entre les pièces est le suivant :

TABLE D'ÉQUIVALENCE DE LA MONNAIE	
1 po = 100 pc	5 po = 1 pp
10 pa	
2 pe	
1 pp = 5 po = 10 pe = 50 pa = 500 pc	

Pierres précieuses

Pour trouver la valeur des pierres précieuses (ou gemmes), servez-vous de la table suivante :

TABLE DES VALEURS DES GEMMES		
Jet de %	Valeur	Exemple :
01-20	10 po	quartz, turquoise
21-45	50 po	citrine, onyx
46-75	100 po	ambre, grenat
76-95	500 po	perle, topaze
96-00	1000 po	opale, rubis

Des exemples sont donnés pour chaque type de pierre précieuse. Vous pouvez décrire la gemme aux joueurs plutôt que de leur révéler sa valeur réelle afin de conserver un peu de réalisme lors du jeu. Dans ce cas, les joueurs devraient avoir la possibilité de découvrir la vraie valeur de la pierre précieuse plus tard, en revenant de leur expédition – *par exemple :* en ville, dans une échoppe de bijoutier (pour une modeste somme qui se monte habituellement à 1-5 % de la valeur).

Option : après avoir trouvé la valeur totale des gemmes du trésor, vous pouvez choisir le type et le nombre de ces pierres librement, jusqu'à concurrence de la valeur indiquée. *Par exemple :* avant que les joueurs ne découvrent le trésor, vous décidez que 5 gemmes de 100 po chacune sont remplacées par une perle, ou 50 onyx, ou encore par 2 grenats et dix pièces de turquoise.

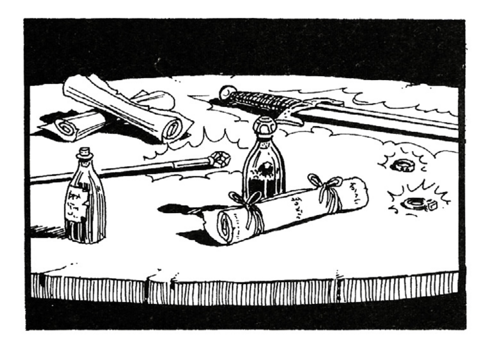
Bijoux

Pour trouver la valeur d'un bijou, lancez 3d6 et multipliez le total par 100 (soit une fourchette de 300-1.800 po. Si les bijoux sont endommagés par le feu, l'électricité, des chocs et autres mauvais traitements, ils perdent alors la moitié de leur valeur.

TABLE DES VALEURS DES BIJOUX (po)	
Valeur	**Exemple :**
300-600	Bracelet, épingle
700-1.000	Broche, boucles d'oreille
1.100-1.400	Pendentif, collier
1.500-1.800	Couronne, sceptre

Comme pour les pierres précieuses, vous pouvez vous servir de différents types de bijoux, en les combinant de manière à pouvoir les répartir d'une façon ou d'une autre. Vous pouvez bien sûr en créer d'autres qui dépassent les valeurs données.

Quand il y a à la fois des bijoux et des pierres précieuses dans un trésor, vous pouvez également les combiner. *Par exemple :* une gemme de 1.000 po avec un bijou de 1.500 po pourraient donner en fait deux couronnes d'or, chacune sertie d'une perle. Chaque couronne vaudrait alors 1.250 po.



Sous-tables des objets magiques

Si un objet magique est présent dans le trésor, vous devez alors le définir, en vous basant sur le processus suivant :

1. Effectuez un jet de pourcentage pour trouver la sous-table à utiliser, en partant de la table des types d'objets magiques.
2. Repérez la sous-table indiquée et lancez 1d20 pour déterminer l'objet.
3. Lisez les explications le concernant dans les pages qui suivent

1. Jet de pourcentage :
2. Sous-tables :

TYPE D'OBJET MAGIQUE		
Jet de %	**Sous-Table à utiliser**	
01-20	a.	Épées
21-30	b.	Autres armes
31-40	c.	Armures et boucliers
41-65	d.	Potions
66-85	e.	Parchemins
86-90	f.	Anneaux
91-95	g.	Baguettes magiques, bâtons, bâtonnets
96-00	h.	Objets divers

a. ÉPÉES (1D20)	
Jet	**Type d'épée**
1-8	Épée +1
9-10	Épée +1, +2 contre les lycanthropes
11	Épée +1, +2 contre les lanceurs de sorts
12-13	Épée +1, +3 contre les morts-vivants
14-15	Épée +1, +3 contre les dragons
16	Épée +1, *lumière* une fois par jour
17-19	Épée +1, *soins mineurs* une fois par jour
20	Épée +2

b. AUTRES ARMES (1D20)	
Jet	**Type d'arme**
1-4	Flèches +1 (10 flèches)
5-6	Hache +1
7-9	Dague +1
10	Dague +2
11-13	Masse d'armes +1
14-16	Carreaux +1 (10 carreaux)
17	Fronde +1
18-20	Marteau de guerre +1

c. ARMURES ET BOUCLIERS (1D20)	
Jet	**Type d'armure ou de bouclier**
1-4	Armure de cuir +1
5-9	Cotte de mailles +1
10-11	Armure de plates +1
12-17	Bouclier +1
18-19	Bouclier +2
20	Cotte de mailles et bouclier (tous +1)

d. POTIONS (1D20)	
Jet	**Type de potion**
1-4	Diminution
5-6	ESP
7-9	Forme gazeuse
10-12	Croissance
13-16	Guérison
17	Invisibilité
18-19	Lévitation
20	Poison

e. PARCHEMINS (1D20)	
Jet	**Type de parchemin**
1-4	Parchemin avec 1 sort
5-7	Parchemin avec 2 sorts
8	Parchemin avec 3 sorts
9-10	Envoûtement (lors de la lecture)
11-13	Protection contre les lycanthropes
14-16	Protection contre les morts-vivants
17-18	Carte au trésor : emplacement de 1.000 à 4.000 po (ou équivalent)
19-20	Carte au trésor : emplacement d'un objet magique

f. ANNEAUX (1D20)	
Jet	**Type d'anneau**
1-3	Contrôle des animaux
4-8	Résistance au feu
9-10	Invisibilité
11-15	Protection +1
16-18	Marche des ondes
19-20	Faiblesse

g. BÂTONS, BÂTONNETS, BAGUETTES (1D20)	
Jet	**Type de bâtons, bâtonnets, baguettes**
1-6	Baguette de détection de l'ennemi
7-11	Baguette de détection de la magie
12-14	Baguette de paralysie
15-17	Bâton de guérison
18	Bâton serpent
19-20	Bâtonnet d'annulation

h. OBJETS MAGIQUES DIVERS (1D20)	
Jet	**Type d'objet magique**
1-2	Sac dévoreur
3-5	Sac de contenance
6	Boule de cristal
7-8	Cape elfique
9-10	Bottes elfiques
11	Gantelets de force d'ogre
12-13	Heaume de changement de moralité
14-16	Heaume de télépathie
17-18	Médaillon d'ESP
19-20	Corde d'escalade

3. Explication des objets magiques

Identification des objets magiques

La seule manière d'identifier les effets des objets magiques est de les tester (en passant un anneau, en goûtant une potion, etc. Si un suivant est désigné pour tester l'objet, il s'attendra à le garder pour son usage personnel. Un mage PNJ de haut niveau pourrait être payé pour identifier l'objet. Il faudra le payer d'avance et l'identification lui prendra plusieurs semaines (temps imaginaire).

Types d'objets magiques

Il y a deux types d'objets magiques : les objets permanents qui ne s'épuisent pas (comme les armes et les armures), et les objets temporaires qui ne servent qu'une fois (comme les potions) ou au prix d'une « charge » lorsque l'on s'en sert (comme les baguettes).

Utilisation des objets magiques

L'objet magique doit être correctement utilisé si l'on veut obtenir les effets voulus. Un bouclier magique n'augmentera la protection du guerrier que s'il est porté comme il se doit ; l'anneau doit être porté au doigt pour utiliser ses effets, etc. Certains objets permanents servent simplement à la protection. Aucune concentration n'est nécessaire pour les faire fonctionner. Les armes magiques fonctionnent aussi automatiquement.

Tous les objets temporaires sont soit consommés (bus ou mangés) soit utilisés par concentration. S'il n'est pas consommé, l'objet doit être tenu par l'utilisateur lorsqu'il se concentre. En cours de fonctionnement, l'utilisateur ne doit pas se déplacer, lancer de sorts ou entreprendre quoi que ce soit d'autre pendant ce round.

Charges des objets magiques

Beaucoup d'objets magiques temporaires disposent d'un nombre limité de charges. Quand la dernière charge est utilisée, l'objet perd sa magie. Le joueur ne doit pas savoir le nombre de charges de l'objet, et ce dernier ne peut pas être rechargé.

Description des objets magiques

a. Épées

Quand il se sert d'une épée magique, le joueur ajoute à son jet pour toucher et aux dégâts qu'il inflige le nombre indiqué par le « + » de l'arme. Certaines épées ont des « + » qui ne s'appliquent qu'à des créatures particulières. Les restrictions dues aux classes des personnages concernent également les armes magiques. *Par exemple :* un clerc ne peut toujours pas se servir d'une épée, même si elle est magique.

Deux des épées fournies dans la liste lancent des sorts de clerc. Référez-vous à ces sorts pour en connaître les effets exacts. Chaque effet ne peut servir qu'une fois par aventure ou une fois par jour. Les sorts peuvent être directement lancés par l'utilisateur de l'arme magique. Si vous le désirez, vous pouvez ajouter des sorts de clerc ou de magicien à l'épée.

Vous pouvez choisir la taille de l'épée (pour la plupart, il s'agit d'épées normales, mais on peut avoir des épées courtes ou des espadons – épées à deux mains), ou la déterminer au hasard.

Épées maudites : les épées peuvent être maudites ! Quand les dés indiquent une épée dans le trésor, lancez 1d20 à nouveau. Si le résultat est de 1-3, il s'agira alors d'une épée *maudite*. Cependant, elle semblera parfaitement normale (quel que soit le type d'épée obtenu) jusqu'à ce qu'un combat à mort se produise. À ce moment précis, la malédiction se révélera.

Une épée maudite pénalisera de 1 point le jet pour toucher et les dégâts de l'utilisateur, au lieu de lui donner un bonus. Une fois qu'une épée maudite est utilisée en combat, son propriétaire ne peut plus s'en débarrasser. S'il la vend ou s'il se la fait voler, le personnage alors victime d'un *envoûtement* désirera ardemment récupérer son arme. Le personnage voudra toujours se servir de cette arme en combat (en tant que MD, vous direz au joueur que c'est ce que le personnage veut, et pas de discussion !). Seuls un mage ou un clerc PNJ de haut niveau peuvent aider le personnage à se débarrasser de cette malédiction. Une fois le sort dissipé, l'épée deviendra une arme magique « normale » du type obtenu à l'origine.

b. Autres armes

Comme avec les épées magiques, le « + » de l'arme est rajouté aux jets pour toucher et aux dégâts infligés par l'utilisateur. De la même manière, l'arme peut être *maudite*, cependant les chances sont moindres avec d'autres types d'armes. Lancez 1d20 ; si le résultat est de 1-2, l'arme est effectivement maudite. Dans ce cas, procédez comme avec les épées.

Les restrictions sur les armes normales s'appliquent ici aussi. Dans la mesure où un magicien ne peut pas se servir d'une fronde, il ne pourra pas non plus utiliser une fronde magique.

c. Armures

Les armures peuvent avoir des formes et des tailles différentes. Meilleure est l'armure, plus basse sera la classe d'armure. Les armures ou les boucliers magiques font baisser la CA encore plus.

TABLE DES ARMURES MAGIQUES

Type d'armure	CA normale	CA magique	Ajustement de l'encombrement
Cuir	7	6	+ 100 po
C. de mailles	5	4	+ 250 po
Plates	3	2	+ 300 po
Bouclier	*	*	aucun

Explication de la table des armures magiques :

La « CA normale » est la classe d'armure du personnage avec une armure normale du type indiqué.

La « CA magique » est la classe d'armure du personnage avec une armure magique du type indiqué.

L'« ajustement d'encombrement » est le poids supplémentaire que peut transporter le personnage quand il porte l'armure magique du type indiqué. Autrement dit, la cotte de mailles magique pèse 250 po de moins que celle qui n'est pas magique.

Un bouclier +1 fait baisser la CA de 1 point. *Par exemple :* un guerrier en cotte de mailles et avec un bouclier serait CA 4. S'il avait une cotte de mailles et un bouclier magique (tous +1) sa CA descendrait à 2 (soit –1 pour la cotte de mailles et –1 pour le bouclier). S'il s'agissait d'un bouclier +2, la CA descendrait alors à 1.

Armures maudites : les armures et les boucliers peuvent être maudits ! S'il y a une armure ou un bouclier dans un trésor, lancez 1d8 ; un résultat de 1 indiquera que l'objet est maudit. Traitez-les comme les épées maudites. Ces armures rendent leurs victimes plus vulnérables en augmentant leur classe d'armure.

Vous pouvez choisir la taille des armures (pour la plupart de taille humaine) ou la déterminer au hasard.

d. Potions

Les potions sont normalement contenues dans des fioles en verre, comme l'eau bénite. Chaque potion possède un goût différent, même deux potions ayant les mêmes effets ! À moins qu'il n'en soit indiqué autrement, les effets d'une potion durent 7-12 tours. Seul le MD doit connaître la durée effective de la potion et en prendre note lorsque la potion est bue. Toute la potion doit être avalée pour que les effets se fassent sentir. On peut la goûter pour deviner ses effets, puis l'utiliser plus tard. Il faut 1 round pour avaler une potion. La goûter ne fait pas varier ses effets ou sa durée.

Si un personnage avale deux potions pour en cumuler les effets, il tombera malade et ne pourra rien faire (pas de jet de protection) pendant 3 tours (½ heure) et les effets des deux potions s'annuleront. La *potion de guérison* n'a pas de durée. Chaque type de potion est décrit ci dessous :

Croissance : cette potion fait grandir l'utilisateur de deux fois sa taille, augmentant temporairement sa Force et doublant les dégâts qu'il inflige (deux fois le résultat obtenu aux dés). Par contre, les points de vie de l'utilisateur ne changent pas. Cette potion annulera les effets de la *potion de diminution*.

Diminution : celui qui la consomme verra sa taille diminuer jusqu'à 15 cm de hauteur, et ne pourra pas infliger de dégâts s'il attaque physiquement une créature de plus de 30 cm. L'utilisateur peut se glisser par des interstices et a 90 % de chances de ne pas être détecté lorsqu'il se tient immobile. Cette potion annule les effets de la *potion de croissance*.

ESP : cette potion a les mêmes effets que le sort de magicien *ESP*. L'utilisateur peut « entendre » les pensées d'une créature se trouvant dans les 18 mètres (s'il y en a une), s'il se concentre, pendant 1 tour entier dans une direction. L'utilisateur peut « écouter » à travers 60 cm de roche, mais une fine couche de plomb neutralisera l'*ESP*. Référez-vous au sort de magicien du même nom (LIVRET DES JOUEURS), page 41 pour davantage d'informations.

Forme gazeuse : après avoir ingurgité cette potion, l'utilisateur prendra la forme d'un nuage. Tout ce qu'il porte tombera au sol. L'utilisateur pourra garder le contrôle de son corps et se déplacer à travers de petites ouvertures dans les murs, les coffres, etc. Les créatures qui se trouvent sous forme gazeuse ne peuvent pas attaquer, mais leur classe d'armure est de –2 et ils ne peuvent pas être atteints par une arme non magique.

Guérison : comme le sort clérical de *soins mineurs*, cette potion fera récupérer 2-7 points de vie à l'utilisateur, ou bien dissipera une paralysie.

Invisibilité : cette potion aura les mêmes effets que le sort du même nom. Quand le personnage boit cette potion, il devient invisible ainsi que tous les objets qu'il porte (sauf s'il s'agit d'autres créatures transportées). Un objet invisible redevient visible lorsque le personnage s'en débarrasse (il le pose à terre, le laisse tomber, etc.) Voyez le sort du même nom (page 41, LIVRET DES JOUEURS pour davantage d'informations). Le MD peut permettre au joueur que son personnage boive la potion en 6 fois maximum, chaque dose ne durant qu'un tour.

Lévitation : cette potion fait les mêmes effets que le sort de magicien du même nom. L'utilisateur peut se déplacer vers le haut ou vers le bas dans les airs. Cependant cette potion ne permet pas de se déplacer latéralement. Il est possible de monter jusqu'à un plafond ou une voûte et de se déplacer en s'aidant des mains. Le déplacement vertical se fait à la vitesse de 18 mètres par round. Référez-vous au sort de magicien *lévitation* (page 41 du LIVRET DES JOUEURS) pour davantage d'informations.

Poison : les potions de poison ressemblent à des potions magiques « normales ». Si cette potion est avalée, ou même simplement goûtée, la victime devra réussir un jet de protection contre le poison pour échapper à la mort ! (Vous pouvez décider que le poison ne fait que des dégâts en points de vie si le jet de protection est raté, plutôt que de provoquer la mort du personnage).

e. Parchemins

Un parchemin est une feuille de papier sur laquelle un mage de haut niveau, un elfe ou un clerc, a inscrit une formule magique. Pour s'en servir, il doit y avoir suffisamment de lumière pour lire, et la lecture doit se faire à haute et intelligible voix. Le parchemin ne peut être lu qu'une fois car les mots s'effacent au fur et à mesure de la lecture à haute voix. Un parchemin comportant un sort ne peut être lu que par un magicien, un elfe ou un clerc (suivant le type de sort), alors que les parchemins de protection ou les cartes au trésor peuvent être déchiffrés par n'importe qui.

Parchemins à sorts : ces derniers peuvent comporter 1, 2 ou 3 sorts. S'il y a effectivement plusieurs sorts, seul celui qui est utilisé disparaît. Les parchemins peuvent comporter soit des sorts de magicien soit des sorts de clerc. Pour en déterminer le type, lancez 1d4 :

TYPE DE SORT DU PARCHEMIN

Jet	Type de parchemin
1	Sort clérical
2-4	Sort de magicien

Les sorts de magiciens sont inscrits en langage magique et ne peuvent pas être déchiffrés tant que l'on n'utilise pas une *lecture de la magie* (LIVRET DES JOUEURS, page 40). Les sorts de clerc sont écrits en langue commune, mais seul le clerc saura les utiliser.

Les magiciens et les elfes sont incapables de se servir des sorts de clerc et vice-versa.

Vous pouvez choisir la nature des sorts sur le parchemin ou la déterminer aléatoirement. Dans ce cas, lancez 1d6 pour chaque sort et référez-vous à la table suivante pour en déterminer le niveau. Puis effectuez un jet de dé pour trouver le sort exact, suivant la liste de sorts fournie à la page 35 du LI-

VRET DES JOUEURS, ou à la page 22 de ce livret pour des sorts de 3e niveau.

NIVEAU DU SORT SUR LE PARCHEMIN	
Jet	**Niveau**
1-3	1er niveau
4-5	2e niveau
6	3e niveau

Parchemins maudits : malheureusement, même les sorts des parchemins peuvent être maudits. Dès que la victime en voit un, elle est déjà sujette à la malédiction, sans même le lire ! Votre travail de MD consiste à préparer de telles malédictions avant que le personnage en soit la victime. En voici quelques exemples :

1. Le lecteur se transforme en crapaud (ou autre animal inoffensif).

2. Un monstre errant de même niveau que le lecteur apparaît, l'attaquant par surprise (une attaque gratuite avec bonus).

3. Un objet magique appartenant au lecteur disparaît (choisi au hasard ou par le MD).

4. Le lecteur perd un niveau d'expérience, comme s'il était touché par un nécrophage (wight). S'il s'agit d'un premier niveau, choisissez une autre malédiction.

5. La caractéristique principale du personnage doit être retirée aux dés.

6. Les blessures de la victime mettront deux fois plus de temps à guérir et les sorts de *soins mineurs* ne fonctionneront qu'à moitié seulement.

Seul un sort de *désenvoûtement* (voir D&D EXPERT) pourra neutraliser la malédiction. Cependant vous pouvez permettre à un personnage de se faire soigner par un mage ou un clerc PNJ de haut niveau, en échange d'un paiement, d'une mission ou d'une tâche difficile.

Parchemins de protection : un parchemin de protection peut être lu par n'importe quelle classe de personnage. Ses effets se font sentir dans un cercle de 3 mètres de diamètre autour de l'utilisateur. Il empêchera les créatures indiquées de pénétrer dans le cercle, mais par contre, celles-ci pourront se servir librement d'armes de jet. Le cercle est brisé si l'un de ceux qui sont protégés attaquent en corps-à-corps les créatures indiquées.

Protection contre les lycanthropes : une fois que ce parchemin est lu, il protégera ceux qui se trouvent dans le cercle de tous les types de Lycanthropes pendant 6 tours. Le nombre de lycanthropes affectés varie :

Rats-garous :	1-10
Loups-garous, sangliers-garous :	1-8
Tigres-garous, ours-garous :	1-4

Protection contre les morts-vivants : une fois que ce parchemin est lu, il protégera ceux qui se trouvent dans le cercle de tous les types de morts-vivants pendant 6 tours. Le nombre de morts-vivants affectés varie :

Squelettes, zombies ou goules :	2-24 sont affectés
Nécrophages, apparitions ou momies :	2-12 sont affectés
Spectres (ou plus puissants) :	1-6 sont affectés

Carte au trésor : une carte au trésor doit être tracée d'avance par le MD et devrait indiquer l'emplacement d'un trésor dans le donjon. Le MD peut choisir n'importe quelle combinaison de trésors suivant la valeur voulue. Ces trésors doivent être gardés par un ou plusieurs monstres. Parfois les cartes sont incomplètes ou comportent des informations écrites sous forme de code (dans ce cas le sort de *lecture des idiomes étrangers* permettra de comprendre ce qui est inscrit).

f. Anneaux

Un anneau magique doit être porté au doigt pour fonctionner. On peut transporter l'anneau puis le passer au doigt au moment voulu. On ne peut porter qu'un anneau à chaque main. S'il y en a plus, aucun des anneaux ne fonctionnera en dehors de l'*anneau de faiblesse* (voir ci dessous). Les anneaux peuvent servir à n'importe quelle classe de personnages.

Contrôle des animaux : le porteur de cet anneau peut commander à 1-6 animaux (ou 1 de grande taille. Les animaux n'ont pas de jet de protection. L'anneau ne permet pas de contrôler des animaux intelligents, magiques ou fantastiques. L'utilisateur doit pouvoir voir les animaux qu'il commande, se concentrer et ne pas bouger. Lorsque le porteur arrête de se concentrer, les animaux reprennent le contrôle d'eux-mêmes et peuvent attaquer le porteur de l'anneau ou prendre la fuite (faites un jet de réaction à –1). Cet anneau peut servir une fois par tour.

Faiblesse : celui qui met cet anneau s'affaiblit, et sa Force tombe à 3 dans les 1-6 rounds qui suivent. Le porteur ne peut retirer l'anneau (à moins que l'on applique un sort de *désenvoûtement*, suivant les règles de D&D EXPERT).

Invisibilité : le porteur est invisible tant que l'anneau est porté. Si l'utilisateur attaque ou lance un sort, il redevient visible. Le porteur peut devenir invisible une fois par tour.

Marche des ondes : le porteur de cet anneau peut marcher à la surface d'une étendue liquide sans couler.

Protection +1 : cet anneau améliore la classe d'armure du porteur de 1 point. *Par exemple :* un magicien sans armure (CA 9) deviendrait CA 8 avec l'anneau. Cet objet ajoute aussi un bonus de +1 sur tous les jets de protection du personnage.

Résistance au feu : le porteur de cet anneau ne sera pas affecté par les flammes normales et gagnera un bonus de +2 sur ses jets de protection contre le souffle de dragon. En plus, le MD peut soustraire 1 point de dégâts à chaque dé de dégâts infligés au porteur (avec un minimum de 1 point de dégâts par dé lancé).

g. Baguettes magiques, bâtons, bâtonnets

Une baguette est un fin morceau de bois, de 45 cm de long. Le bâtonnet fait 90 cm et le bâton 1,80 mètre de long sur 5 cm de diamètre. Dans les règles de D&D de Base, les baguettes ne servent qu'aux elfes et aux magiciens, et les bâtons aux clercs. (Plus d'objets, avec des charges et des emplois différents suivant les classes sont disponibles dans les règles de D&D EXPERT). Une baguette contient 1-10 charges quand on la trouve. Chaque objet est décrit ci-dessous :

Baguette de détection de l'ennemi : quand on utilise une charge, cet objet fera apparaître une aura autour des ennemis de l'utilisateur, dans un rayon de 18 mètres, même s'ils sont cachés ou invisibles.

Baguette de détection de la magie : quand on utilise une charge, cet objet permettra de faire apparaître une aura autour des objets magiques dans un rayon de 6 mètres. Si l'objet n'est pas observable par des moyens naturels (il est dans un coffre par exemple, l'aura n'apparaîtra pas).

Baguette de paralysie : cette baguette projette un cône paralysant lorsque l'on uti-

lise une charge. Le cône fait 18 mètres de long sur 9 mètres de large à son extrémité. Toute créature touchée par le cône paralysant doit effectuer un jet de protection contre les baguettes pour éviter d'être paralysé (pendant 6 tours).

Bâton de guérison : cet objet permettra de soigner 2-7 points de dégâts par utilisation. On ne peut s'en servir qu'une fois par jour par personnage, mais il soignera un nombre illimité d'individus différents en une journée. Ce bâton ne possède ni n'utilise de charges.

Bâton serpent : ce bâton équivaut à une arme +1 capable d'infliger 2-7 points de dégâts par attaque réussie.

Un mot magique permet de le faire se transformer en un serpent (CA 5, DV 3, pv 20, déplacement 18 mètres par tour, 6 mètres par round) qui tentera de s'enrouler autour de la créature visée. Le mot magique peut être prononcé au moment où la victime est atteinte. Celle-ci a droit à un jet de protection contre les sorts pour échapper à l'étreinte du serpent. Une victime de taille humaine ou moins sera immobilisée pendant 1-4 tours (à moins que le serpent n'ait reçu l'ordre de relâcher sa prise). Des créatures de plus grande taille ne peuvent être immobilisées.

Quand il est libéré, le serpent rampe vers son propriétaire et reprend sa forme de bâton. Ceci a pour effet de le guérir complètement d'éventuelles blessures. Si le serpent est détruit, il ne reprendra pas sa forme de bâton. Ce bâton ne possède ni n'utilise de charge.

Bâtonnet d'annulation : celui-ci peut servir à n'importe quel personnage. Il ne fonctionne qu'une fois, mais il drainera la puissance de l'objet magique qu'il touche, lui faisant perdre ses propriétés magiques à jamais. La cible est équivalente à CA 9. Le MD peut ajuster cette classe d'armure lors des combats (*par exemple :* l'utilisateur tente d'atteindre une épée magique qui se déplace rapidement).

h. Objets magiques divers

Chacun de ces objets est spécial et leur description est donnée en détail ci dessous :

Bottes elfiques : le porteur de ces bottes peut se déplacer en ne faisant pratiquement aucun bruit (lancez 1d10, le personnage est entendu sur un résultat de 1).

Boule de cristal : cet objet ne peut servir qu'à un elfe ou à un magicien. L'utilisateur peut y observer un objet ou un endroit. Elle fonctionnera 3 fois par jour et l'image ne persistera que pendant 1 tour. Les sorts ne peuvent pas être lancés à travers la boule de cristal. Plus le sujet à observer est familier à l'utilisateur, plus l'image sera nette.

Cape elfique : le porteur de cette cape est pratiquement invisible (lancez 1d6, le porteur est repéré sur un résultat de 1).



Corde d'escalade : cette fine corde de 15 mètres de long se dressera dans la direction voulue lorsque le mot magique sera prononcé par l'utilisateur. Elle se fixera à toute protubérance ou point d'appui et résistera à un poids de 10.000 po.

Gantelets de force d'ogre : ces gantelets donneront au porteur une Force équivalente à celle d'un ogre, soit 18, avec tous les bonus qui en découlent. S'il ne se sert pas d'une arme, l'utilisateur peut frapper du poing, ce qui infligera 1-4 points de dégâts, avec +3 aux jets pour toucher (seulement).

Heaume de changement de moralité : cet objet ressemble à un casque décoratif. Quand on le met, il change immédiatement l'alignement du porteur (tirer au hasard le nouvel alignement). On ne peut retirer ce heaume qu'avec l'aide du sort de *désenvoûtement*, sinon le porteur résistera farouchement à toute tentative d'appropriation du casque. Une fois ce dernier retiré, la victime retrouve son alignement d'origine. Le MD peut permettre au personnage de retirer le casque en échange d'une mission menée à bien lors de l'aventure.

Heaume de télépathie : cet objet ressemble à un casque décoratif. Le porteur de ce heaume peut envoyer des messages télépathiques dans un rayon de 27 mètres. La créature « réceptrice » comprendra toujours le message (cependant, elle peut refuser de répondre). Le porteur peut également lire les pensées d'une créature vivante se trouvant à portée. Pour faire fonctionner le heaume, l'utilisateur doit se concentrer, sans se déplacer ni lancer de sorts. Si la victime rate son jet de protection contre les sorts (ou bien permet que l'on lise ses pensées), le porteur pourra comprendre ses pensées. Le heaume peut servir 3 fois par jour maximum.

Médaillon d'ESP : ce médaillon magique est accroché à une chaîne que l'on porte au cou. Si l'utilisateur se concentre pendant 1 round, il pourra lire les pensées de toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 9 mètres. Le porteur peut se déplacer normalement, mais il ne peut ni combattre ni lancer de sorts lorsqu'il se concentre. Le MD lance 1d6 chaque fois que l'on se sert de l'objet ; sur un résultat de 1, il ne fonctionnera pas correctement. Dans ce cas, les pensées de l'utilisateur seront en fait répétées à haute voix de manière à ce qu'on les entende dans un rayon de 9 mètres. Le MD peut permettre un jet de protection contre les sorts pour éviter que les pensées d'une créature ne soient lues.

Sac dévoreur : cet objet ressemble à un sac normal, mais tout ce qui est placé dedans disparaît. On peut passer la main dans le sac et en sentir le contenu, s'il y est encore ! Si les objets ne sont pas retirés du sac dans les 7 à 12 tours, ils disparaîtront à jamais. Le sac n'affectera pas les créatures vivantes à moins que celles-ci ne soient entièrement enfermées dans le sac. On ne peut faire ceci qu'avec de petites créatures.

Sac de contenance : cet objet ressemble à un sac normal, mais tout ce qui est placé à l'intérieur disparaît. On peut y passer la main pour en sentir le contenu. Le sac contiendra en fait jusqu'à 10.000 po de poids mais n'en pèsera que 600 lorsqu'il sera plein. L'objet le plus gros que l'on puisse placer dans le sac fait au plus 3 x 1,50 x 1 mètres : au-delà, l'objet ne rentrera pas.

Création des Donjons

Le *donjon* est l'endroit où l'on trouve des monstres et des trésors. Il se compose d'un ensemble de salles reliées par des couloirs. Ce pourrait être un château (en bon état ou en ruines), des grottes, ou tout ce que vous pouvez imaginer.

Le « niveau » d'un donjon est un nombre qui en identifie une section et qui, généralement, en donne un ordre de difficulté. Le niveau 1 est l'endroit le plus « facile » du donjon, on y trouvera les monstres et les trésors les plus petits. Le niveau 2 est un peu plus difficile que le premier niveau et ainsi de suite au fur et à mesure que les niveaux progressent. Un donjon peut avoir un nombre infini de niveaux.

Types de donjons

Les niveaux d'un donjon sont habituellement construits verticalement, l'un au-dessus de l'autre. Dans la plupart des donjons, plus vous descendez, plus l'aventure devient dangereuse. L'entrée du donjon se fait habituellement au niveau 1, puis on progresse par des escaliers, des puits, des toboggans (et même parfois des mécanismes proches de nos ascenseurs).

Certains donjons sont construits dans l'autre sens, les donjons les plus difficiles se trouvant au-dessus des plus aisés. Une tour en est un bon exemple.

On peut construire des donjons horizontalement. L'entrée représentant le « niveau » 1, plus on s'éloigne de l'entrée, plus on progresse dans les niveaux. Les grottes peuvent être faites de cette manière.

Il peut y avoir plus d'une entrée, celles-ci ne menant pas forcément au premier niveau. Elles peuvent donner directement sur des niveaux plus dangereux.

Quand vous concevez un donjon, vous pouvez vous servir de n'importe quelle méthode. Le plus simple est le donjon vertical, avec les niveaux les plus durs se trouvant sous les plus faciles. Vous trouverez d'autres types de constructions dans les modules que nous publions, puis vous pourrez construire vous-même des donjons plus élaborés après une certaine pratique.

Les bons et les mauvais donjons : il est possible de concevoir un donjon en traçant des cercles et des carrés que l'on relie par des lignes (représentant les couloirs), puis en faisant une liste de monstres et de trésors que l'on peut y trouver. Mais ceci est un mauvais donjon car il est basé sur le hasard. Il est plus raisonnable de faire un bon donjon. Sa conception doit suivre une certaine logique et les monstres et leurs trésors doivent avoir une raison pour se trouver à tel ou tel endroit du donjon.

Un bon donjon est plus qu'un simple endroit où l'on rencontre des monstres ; il doit fournir de l'amusement, des énigmes et leurs indices, et le tout doit être cohérent. Dans ce type de donjon, les joueurs pourront retirer une certaine fierté lorsqu'ils auront fini de l'explorer, car ils auront effectivement vaincu une chose, qui est après tout supérieure aux monstres, eux-mêmes.

Même un donjon fait au hasard pourrait être raisonnable si les monstres y sont placés après mûre réflexion. Une disposition aléatoire des grottes et des tunnels pourrait être intéressante si les monstres qui y vivent y sont placés logiquement (par exemple, des créatures vivant exclusivement dans des cavernes, comme des animaux, ou des humanoïdes).

L'aventure en solo dans le LIVRET DES JOUEURS n'était pas un exemple de « bon donjon », du moins, pas au niveau de l'aventure ! Ce dernier a été conçu comme un exercice pour pratiquer les procédures de combat et montrer les points essentiels du jeu. On peut le transformer en bon donjon pour une aventure en groupe en retirant le monstre rouilleur et en ajoutant davantage de salles pour finir l'ensemble du donjon – pour en faire un repaire de gobelins, avec quelques charognards (comme des rats) et des gardes (comme des squelettes).

Méthode

Les procédures suivantes peuvent servir de guide dans la conception d'un bon donjon. Suivez-les pour trouver des idées. Chaque étape a son importance.

1. Choisissez un scénario
2. Décidez de l'emplacement de l'aventure
3. Choisissez des monstres spéciaux
4. Faites la carte
5. Installez le donjon
6. Effectuez la finition

1. Choisissez un scénario

Un scénario est une idée ou un thème suivant lequel on concevra l'ensemble du donjon. Un bon scénario doit donner aux personnages une raison de s'aventurer et permet à l'expédition de garder un sens. Les monstres et les trésors sont placés plus tard, suivant le scénario que l'on a choisi. En fait, le scénario affecte pratiquement tous les aspects du donjon.

Vous pouvez imaginer le scénario comme bon vous semble ! Certains exemples sont fournis ci-dessous pour vous aider :

Exploration de l'inconnu
Le groupe est engagé pour faire la carte d'un secteur inconnu. Les lieux ont pu être, un jour, le berceau d'une civilisation, mais depuis, ils ont été abandonnés ou détruits. Une étrange tour peut apparaître mystérieusement en une nuit, dans un endroit connu. Voyez par exemple les module B1 et B3 publiés par TSR.

Espionnage dans un avant-poste ennemi
Les ennemis (des monstres Chaotiques) envahissent le royaume des hommes. Les personnages doivent pénétrer dans l'avant-poste des monstres pour connaître leur force et leurs plans d'invasion, puis les détruire si possible. Voir le module B2 par exemple.

La reprise des ruines
Le groupe explore un vieux village avant que des colons ne viennent s'y installer définitivement. Les ruines ont été faites par un monstre d'un certain type que le groupe devra chasser ou tuer.

Destruction d'une puissance maléfique
La force malfaisante est un monstre ou un PNJ d'un type inconnu. Elle a pu être enterrée puis réveillée par une secousse sismique, ou une exhumation récente, etc.

Visite d'un autel antique
Pour détruire une malédiction ou pour retrouver un objet, le groupe doit se rendre sur les lieux d'un ancien temple oublié depuis des siècles. Vous avez une idée assez vague de l'endroit où il se trouve et il faudra consulter les oracles pendant l'expédition.

La quête
Un roi (ou un puissant monarque) donne une tâche fantastique aux personnages. Ce pourrait être la découverte d'un objet perdu depuis longtemps.

L'évasion
Les personnages ont été capturés ! Ils doivent s'évader de leurs cachots creusés dans les entrailles de la terre. (Prenez soin de vous assurer que le groupe a une chance de s'évader et de récupérer en cours de route une partie de son équipement).

Mission de sauvetage
Des notables importants ont été faits prisonniers par un groupe de PNJ maléfiques (bandits, orques, confrérie de mages noirs, etc.) Le groupe est engagé pour récupérer ces personnages, ou bien une récompense est

promise pour la mission. Le groupe pourrait servir de garde à un officiel chargé de négocier la rançon.

Le portail magique
Le portail magique est un mécanisme qui envoie les personnages d'un endroit à un autre. Ce peut être l'entrée d'un autre plan, ou le point d'invasion depuis un autre monde, ou un simple passage secret vers une crypte. Le groupe a pour mission de retrouver le portail puis de le détruire, ou au contraire, le défendre. Le portail peut être totalement inconnu, ou célèbre ; il pourrait fonctionner dans les deux sens, ou seulement dans un sens !

Découverte d'une ancienne race
Les personnages découvrent une ancienne race oubliée des humains. Ce sont d'anciens humains vivants sous terre et qui ont subi des mutations (changement de la couleur de leurs cheveux, habitudes d'animaux, infravision, etc.). Les détails sur la race oubliée doivent être conçus avec attention.

2. Décidez de l'emplacement de l'aventure

Il n'est pas nécessaire de faire la carte complète du module, mais vous devrez décider de l'apparence générale des lieux. Après avoir choisi le type de donjon (voir ci-dessous) prenez des notes sur les idées spécifiques que vous avez sur certaines de ses salles.

Château ou tour	Crypte ou tombe
Cavernes ou grottes	Temple ancien
Mine abandonnée	Forteresse ou ville

3. Choisissez des monstres spéciaux

Choisissez (sans lancer les dés) certains des monstres spéciaux qui correspondent au scénario. Vous pouvez créer des monstres. *Par exemple :* si le scénario « reprise des ruines » se situe dans une ville en ruines, vous pourrez placer quelques repaires de hobgobelins (15-20 créatures par repaire) plus leurs animaux familiers et leurs alliés, comme des monstres spéciaux. Le reste des ruines peut être rempli de monstres de façon aléatoire. L'ensemble du donjon peut servir à plusieurs aventures.

4. Faites la carte

Faites la carte du donjon sur une feuille de papier quadrillé. D'abord choisissez une échelle donnant le nombre de mètres que représente chaque case. L'échelle la plus courante est de 3 mètres par case. En extérieur, comme dans des ruines, l'échelle passe souvent à 6 mètres par case. De temps en temps il est plus aisé de se servir de cases de 1,50 mètre pour représenter en détail des salles de petites dimensions.

Tracez la forme générale du donjon, suivant son emplacement. Pour les cavernes, la forme n'est pas très importante ; vous pouvez simplement faire une ligne délimitant l'ensemble, puis remplissez le tout de salles et de couloirs. Pour une tour, le travail est plus délicat car il faut s'en tenir à la forme de la tour elle-même avant d'en faire l'agencement intérieur.

Certaines sections peuvent rester vierges de toute information, pour des aventures futures.

Les signes servant à indiquer les différents éléments de donjon sont donnés au début de ce livret. Vous pourrez trouver des idées pour les donjons simplement en regardant ces symboles !

5. Installez le donjon

Le procédé de placement des monstres et des trésors dans un donjon est appelé « installation ». D'abord, placez les monstres spéciaux dans les endroits clés du donjon, avec leurs trésors. Choisissez ensuite la liste de créatures qui peuvent apparaître aléatoirement lors de l'exploration, à partir de la table des monstres errants (en fin de livret) ou de votre propre table).

Pour déterminer le contenu des salles aléatoirement, servez-vous des indications fournies dans les pages qui suivent.

6. Effectuez la finition

Une fois que les salles sont installées, vous ajoutez les détails : les objets, les bruits, les odeurs, etc. Essayez d'ajouter des détails qui rendront l'aventure intéressante, sans submerger les joueurs de détails superflus. Tentez de développer « l'atmosphère » générale du le donjon.

Pour finir, assurez-vous que la liste de monstres errants correspond au scénario que vous avez choisi. Il vous faudra entre 4 et 10 monstres errants en rapport avec les lieux. *Par exemple :* dans des ruines, les monstres pourraient être essentiellement des charognards, comme des rats, des cubes gélatineux, des vers charognards, ou des scarabées géants puis des monstres spéciaux (1-4, hobgobelins, gardes, etc.)

Installation aléatoire

Une fois que les monstres spéciaux sont déterminés, remplissez le reste du donjon avec des objets divers. Certaines salles devraient rester vides. S'il y a des créatures partout, le donjon sera trop dangereux. Un moyen simple de connaître le nombre de monstres à mettre dans un donjon consiste à imaginer ce qui se passerait en l'absence des personnages : les monstres se rencontreraient si souvent qu'ils se détruiraient entre eux, à moins qu'ils ne soient alliés. Donc, lorsque les personnages arrivent, le donjon serait pratiquement vide et tous les trésors se trouveraient dans les coffres du monstre survivant.

Pour installer une salle de donjon, lancez 1d6 deux fois et référez-vous à la table des contenus d'une salle. Le premier jet de dé sert à déterminer les objets (monstres, pièges, éléments spéciaux, vide, etc.) et le second sert à savoir s'il y a un trésor.

TABLE DES CONTENUS D'UNE SALLE

Premier jet		Second jet 1	2	3	4	5	6
1-2	Vide	T	–	–	–	–	–
3	Piège	T	T	T	–	–	–
4-5	Monstre	T	T	T	–	–	–
6	Spécial	(généralement pas de trésor)					

Si le résultat du second jet est « T », il y aura un trésor dans la salle. Il n'y a généralement pas de trésor dans les salles comportant un élément spécial. Le montant des trésors est déterminé en se servant des tables de trésors aléatoires :

Les pièces d'argent (pa) font toujours partie d'un trésor placé dans une salle. Les

TABLE DES TRÉSORS ALÉATOIRES

Niveau du donjon	Pièces d'argent	Pièces d'or	Pierres précieuses	Bijoux	Objets magiques
1	1d6 x 100	50 % 1d6 x 10	5 % 1d6	2 % 1d6	2 % 1 objet
2-3	1d12 x 100	50 % 1d6 x 10	10 % 1d6	10 % 1d6	8 % 1 objet

autres éléments du trésor doivent être tirés au hasard normalement. Le MD lance les dés de pourcentage et si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué, ce type de trésor est alors présent. Les trésors ne se trouvent pas directement par terre. Vous déciderez de leur cachette (un coffre verrouillé, des jarres, un pied de table creux, sous une dalle, etc.)

Contenu des salles

La table d'installation aléatoire peut indiquer des pièges ou des éléments spéciaux. Ceci est expliqué ci-dessous :

Pièges

Un piège est un mécanisme infligeant des dégâts, ou ralentissant la progression des personnages, ou ayant des effets magiques. Ils peuvent être détectés par un voleur, puis désamorcés. Les pièges peuvent se trouver sur les portes, les murs, les plafonds, le sol ou le mobilier (coffres, tiroirs, etc.) ou directement sur un trésor. Vous pouvez faire des combinaisons de plusieurs pièges au même endroit, en prenant garde que le tout ne soit pas mortel. Les pièges mortels ne sont pas recommandés avant le deuxième niveau (ou plus). Les pièges les plus courants sont les suivants :

Lame : une lame jaillit tout droit, vers le côté, le haut ou le bas, et provoque une blessure (un jet de protection est possible).

Créature : un monstre (serpent, scarabée, araignée, etc.) saute sur la victime et gagne une attaque « gratuite » grâce à l'effet de surprise.

Projectiles : des projectiles comme de minuscules fléchettes sont projetés sur un des personnages (touchent soit automatiquement, soit en effectuant un jet pour toucher), et provoquent des dégâts (points de vie, poison, paralysie, etc.)

Explosion : une substance explose, infligeant des dégâts à tous ceux qui se trouvent dans un certain rayon. Les dégâts peuvent être fixés d'avance ou tirés aux dés, mais ils devraient pouvoir être réduits de moitié si la victime réussit un jet de protection contre le souffle de dragon, à moins que l'explosion ne soit une illusion.

Chute d'objets : un bloc de roche (ou des décombres) tombe si l'on touche quelque chose, provoquant des dégâts aux victimes, à moins qu'elles ne réussissent un jet de protection contre les baguettes (elles tentent de se mettre à l'abri). Les dégâts sont fixés d'avance ou tirés aux dés.

Brouillard : il ressemble à du gaz empoisonné, mais si le jet de protection est raté, la victime pourrait au choix : se mettre à rire, avoir peur, être sujette à une nausée subite, tousser (ce qui pourrait bien attirer un monstre), ou quoi que ce soit vous passant par la tête.

Illusion : il se produit quelque chose de bizarre ; voir le sort de magicien *forces fantasmagoriques*. Les personnages pourraient être effrayés (ou l'illusion pourrait avoir d'autres effets, comme donner de fausses informations afin de diriger le groupe vers un piège, etc.).

Lumière : une vive lumière éblouit les personnages pendant une courte période (jet de protection possible contre les sorts).

Oubliette : une section du sol s'ouvre et précipite un certain nombre de personnages dans une oubliette (1d4 points de dégâts, ou 1d6, 1d8, etc.). Le fond de l'oubliette peut être garni de pointes, d'eau ou être occupé par un monstre.

Il peut y avoir un toboggan menant au niveau de donjon suivant. Il ne fonctionne que dans un sens.

Gaz empoisonné : les victimes effectuent un jet de protection contre le poison ou subissent des dégâts (1d4 à 1d6 suivant la violence du poison, sans pour autant qu'il soit mortel). On peut donner des bonus aux jets de protection (+1, +2, etc.) mais par contre, si le jet est raté, la victime succombe au poison. Le gaz se trouve généralement dans un conteneur.

Aiguille empoisonnée : il s'agit d'une petite aiguille dissimulée et presque indétectable jusqu'à ce qu'elle soit accidentellement touchée. Elle sortira automatiquement lorsque le personnage tentera de manipuler ou d'ouvrir l'objet piégé par l'aiguille.

Spécial

Un élément spécial concerne tout ce qui n'est pas indiqué sur les tableaux précédents. *Par exemple :*

Sonnerie : ceci attire les monstres, ouvre les portes de donjon ou n'a aucun effet particulier.

Illusion : il s'agit d'une illusion de ce que l'on pourrait trouver habituellement dans un donjon (escaliers, portes, monstre, trésor, etc.). Il n'y a rien en réalité.

Changement de carte : un mur coulissant se déplace après le passage des personnages, leur coupant toute retraite. Ils devront trouver une autre issue. Le mur reprend sa place initiale après un certain temps (1 tour, 1 heure, 1 jour).

Déplacement : la salle (ou les escaliers, la porte, un objet) se déplace (tourne, coulisse, se ferme, monte, descend, etc.) sans prévenir. si un jet de surprise (avec une pénalité de –1 à –3) indique que les personnages ont été assez rapides pour intervenir.

Bassin : un liquide magique possède des pouvoirs étranges quand on le touche (en le buvant, s'aspergeant, ou autre) comme par exemple de soigner, infliger des dégâts, changer une caractéristique ou l'alignement, rendre un objet temporairement magique ou invisible, etc.

Sons : il y a des sons bizarres dans la salle (gémissements, cris, mots), ou provenant d'un objet ou du trésor.

Statue : une grande statue d'une personne, d'un monstre ou d'un objet (ou de quoi que ce soit d'imaginable) se dresse dans la salle. Elle peut être magique, de valeur, trop lourde pour être déplacée, vivante, solitaire et recherchant la compagnie, menteuse, cachant un piège ou un trésor, etc.

Transport : ceci pourrait être une trappe donnant vers le haut ou vers le bas, des escaliers secrets, un ascenseur, un portail magique donnant sur une autre salle, un autre niveau, un autre donjon, etc.

Monstre-gag : Ceci peut s'appliquer à toute situation où un monstre est présent, comme un squelette qui lance des Projectiles Magiques, un ogre à deux têtes, un Dragon-Farce qui lance de la Vase Grise plutôt que de cracher des flammes, une Harpie de l'Ouest qui joue de l'harmonica au lieu de chanter, une Gelée d'Ogre (un ogre fait de gelée!) etc.

Bizarreries : laissez votre imagination vagabonder en plaçant des choses comme : des armes qui volent, des crânes qui parlent, des objets magiques ou des trésors collés au sol, (au mur ou au plafond) une salle magique (gravité inversée, fait doubler la taille de ses occupants, ou les fait rapetisser ; les effets prenant fin en sortant de la salle), une énorme créature qui vient d'être tuée et qui est bien trop

grande pour passer par les portes (comment est-elle arrivée ici ?), etc.

Monstres errants

Dans les donjons, on rencontre souvent les monstres dans les salles. Ce sont soit leurs repaires soit ils ne faisaient que passer par là.

Ces rencontres se font avec des monstres déjà « programmés » dans le donjon, c'est-à-dire avec des monstres qui ont un repaire spécifique dans le scénario. Ces derniers se déplacent dans le donjon et peuvent donc être rencontrés en cours de route. Le MD ne les positionne pas à un endroit particulier mais il en fait une liste comprise dans la description du donjon. Cette table de monstres errants fait partie du scénario.

On peut en faire une pour la totalité du donjon, ou une par secteur ou par niveau. Des exemples de tables de monstres errants sont donnés plus loin, pour des donjons de niveau 1-3.

Lors de l'aventure, le MD tient la comptabilité du temps qui s'écoule. Pour savoir si un monstre errant arrive, *le MD lance 1d6 tous les deux tours*. Un monstre apparait à la fin du round sur un résultat de 1.

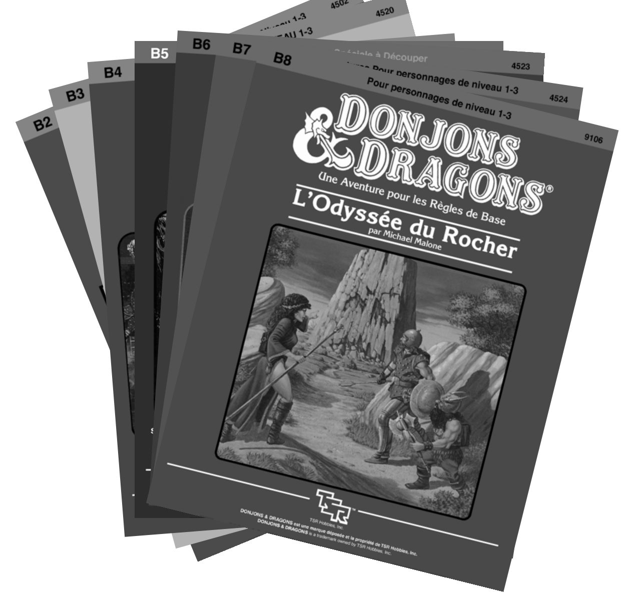
Le ou les monstres approcheront selon une direction choisie au hasard, ou par le MD en fonction des issues possibles. Il leur faudra 1d4 rounds pour arriver, même si les personnages se trouvent encore confrontés à une autre rencontre !

Certaines actions peuvent augmenter les chances qu'un monstre errant arrive. Des bruits, des combats, des objets maudits ou des secteurs spéciaux peuvent provoquer un jet de rencontre aléatoire supplémentaire, ou augmenter leur fréquence ou les probabilités de rencontres (1-2 chances, 1-3, etc.).

Généralement, le nombre possible de monstres errants est inférieur au nombre rencontré normal donné dans la description du monstre. Il est recommandé de prendre le nombre de monstres correspondant à un niveau plus « facile » ; *par exemple :* 2-8 gobelins (monstres de premier niveau) sont normalement rencontrés au niveau 1. Si on en rencontre comme monstres errants, il devrait y en avoir 1-6 ou 1-4 seulement.

Pour se servir de ces tables, trouvez d'abord celle qui correspond au niveau exploré. Lancez alors 1d20 et référez-vous à la ligne correspondante sur le tableau. Vous y trouverez le type de monstre errant et le nombre rencontré. Ce dernier est déjà ajusté suivant les niveaux du donjon. Lisez ensuite la description complète du monstre (la page de la description est indiquée dans le tableau) pour bien le connaître.

Vous venez de faire vos premiers pas



dans le royaume merveilleux des jeux de rôle fantastiques

D'autres aventures passionnantes vous attendent avec les règles de Base de DONJONS & DRAGONS

B2 – Le château-fort aux confins du pays : voyagez jusqu'au château-fort aux confins du pays où les forces du Chaos menacent toujours la liberté du royaume. Quel mal effrayant se cache dans les profondes cavernes qui se trouvent au cœur des forêts sombres et enchevêtrées ?

B3 – Le palais de la princesse Argenta : le Chaos est de retour, cette fois au cœur du royaume, maintenant en ruines, de la princesse Argenta. Bien des rumeurs agitent les plus hardis, car ses richesses y demeurent encore. Mais… Méfiance ! Qui sont ce chevalier et son dragon blanc ?

B4 – La cité perdue : « Perdus dans le désert ! » Votre seul espoir réside dans une ville en ruines au milieu des sables brûlants du désert. Nourriture, eau et richesses seront peut-être à portée des héroïques aventuriers, au cœur d'une antique pyramide, aux mains d'un mystérieux peuple masqué.

B5 – Horreur sur la colline : seule la rivière Shrill vous sépare de la mystérieuse montagne. Serez-vous les premiers à en revenir, ou tomberez-vous dans les pièges de l'horreur sur la colline ?

B6 – La secte masquée : Spécularum. Trois factions en guerre, un meurtre. S'agit-il des Torenescu, des Radov ou des Vorloi — qui en est responsable ?

B7 – Rahasia : un village elfique est menacé par un prêtre noir connu uniquement sous le nom de Rahib. Il a kidnappé deux des plus belles filles du village et exige maintenant que Rahasia, la plus belle elfe, se rende pour libérer les autres.

B8 – L'odyssée du rocher : l'assistant Lirdrium Arkayz veut connaître le secret du « rocher » et engage les personnages pour le découvrir.

Et lorsque vous serez prêts à relever des défis plus difficiles, TSR vous invite à passer aux règles Expert de DONJONS & DRAGONS

DONJONS & DRAGONS®

Règles de Base

ANNEXES

- Tables de monstres errants
- Tables de référence du MD
- Index
- Légende des cartes
- Feuille de personnage

Table des monstres errants

DONJON DE NIVEAU 1			
1d20	**Monstre rencontré**	**Nombre**	**Page numéro**
1	Bandit	1-6	29
2	Scarabée de feu	1-6	43
3	Sauterelle géante	1-6	42
4	Mille-pattes géant	1-6	38
5	Goule	1-2	34
6	Gobelin	1-6	34
7-10	Homme normal	1-3	35
11	Kobold	2-12	36
12	Lézard gecko	1-2	36
13	Groupe de PNJ	1 groupe	34
14	Orque	1-6	41
15	Squelette	1-10	44
16	Serpent courseur	1-2	44
17	Araignée crabe	1-2	29
18	Strige	1-8	45
19	Troglodyte	1-3	45
20	Zombie	1-3	45

DONJON DE NIVEAU 2			
1d20	**Monstre rencontré**	**Nombre**	**Page numéro**
1	Scarabée à huile	1-6	43
2	Ver charognard	1	45
3	Goule	1-4	34
4	Gnoll	1-4	33
5	Gobelin	2-8	34
6	Vase grise	1	45
7	Hobgobelin	1-6	35
8-10	Homme normal	1-3	35
11	Lézard draco	1	36
12	Homme-lézard	1-6	35
13	Néandertalien	2-8	40
14	Groupe de PNJ	1 groupe	34
15	Orque	1-10	41
16	Squelette	2-12	44
17	Serpent, vipère alvéolée	1-6	44
18	Araignée, veuve noire	1	29
19	Troglodyte	1-6	45
20	Zombie	1-6	45

DONJON DE NIVEAU 3			
1d20	**Monstre rencontré**	**Nombre**	**Page numéro**
1	Signe blanc	1-4	44
2	Scarabée tigré	1-4	43
3	Goblours	1-6	34
4	Ver charognard	1-3	45
5	Doppleganger	1-2	30
6	Gargouille	1-3	33
7	Cube gélatineux	1	30
8	Harpie	1-3	35
9-10	Homme normal	1-3	35
11	Statue vivante, cristal	1-4	44
12	Lycanthrope, rat-garou	1-6	37
13	Méduse	1	38
14	Groupe de PNJ	1 groupe	34
15	Gelée ocre	1	33
16	Ogre	1-3	40
17	Ombre	1-4	40
18	Araignée, tarantelle	1	29
19	Thoul	1-4	45
20	Nécrophage	1-3	40

Tables de référence du Maître du Donjon

JETS DE PROTECTION						
Classe de Personnage	**Niveau**	**Rayon mortel**	**Baguette magique**	**Paralysie ou pétrification**	**Souffle de dragon**	**Bâtons, bâtonnets, sorts**
Clerc	1-4	11	12	14	16	15
Elfe	1-3	12	13	13	15	15
Guerrier	1-3	12	13	14	15	16
	4-6	10	11	12	13	14
	7-9	8	9	10	11	12
	10-12	6	7	8	9	10
Homme normal	–	14	15	16	17	18
Magicien	1-5	13	14	13	16	15
Nain	1-3	8	9	10	13	12
Petite-gens	1-3	8	9	10	13	12
Voleur	1-4	13	14	13	16	15

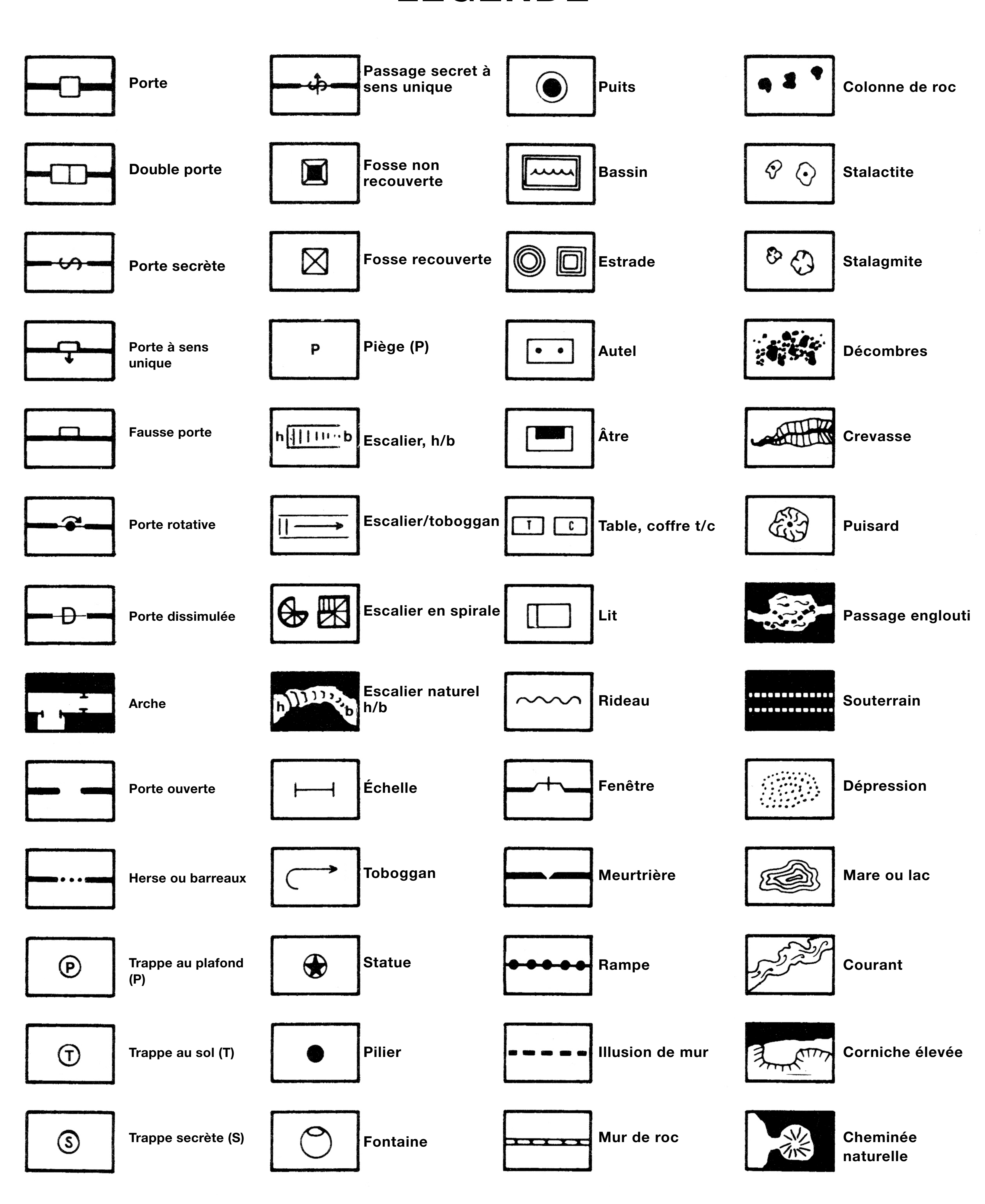
TABLE DE COMBAT DES MONSTRES								
Dés de vie du monstre	**Classe d'armure du défendant**							
	9	**8**	**7**	**6**	**5**	**4**	**3**	**2**
Jusqu'à 1	10	11	12	13	14	15	16	17
1+ à 2	9	10	11	12	13	14	15	16
2+ à 3	8	9	10	11	12	13	14	15
3+ à 4	7	8	9	10	11	12	13	14
4+ à 5	6	7	8	9	10	11	12	13
5+ à 6	5	6	7	8	9	10	11	12
6+ à 7	4	5	6	7	8	9	10	11
7+ à 8	3	4	5	6	7	8	9	10
8+ à 9	2	3	4	5	6	7	8	9
9+ à 11	2	2	3	4	5	6	7	8
11+ à 13	2	2	2	3	4	5	6	7
13+ à 15	2	2	2	2	3	4	5	6
15+ à 17	2	2	2	2	2	3	4	5
17+ et plus	2	2	2	2	2	2	3	4

TABLE DE COMBAT DES MONSTRES								
Dés de vie du monstre	**Classe d'armure du défendant**							
	1	**0**	**–1**	**–2**	**–3**	**–4**	**–5**	**–6**
Jusqu'à 1	18	19	20	20	20	20	20	20
1+ à 2	17	18	19	20	20	20	20	20
2+ à 3	16	17	18	19	20	20	20	20
3+ à 4	15	16	17	18	19	20	20	20
4+ à 5	14	15	16	17	18	19	20	20
5+ à 6	13	14	15	16	17	18	19	20
6+ à 7	12	13	14	15	16	17	18	19
7+ à 8	11	12	13	14	15	16	17	18
8+ à 9	10	11	12	13	14	15	16	17
9+ à 11	9	10	11	12	13	14	15	16
11+ à 13	8	9	10	11	12	13	14	15
13+ à 15	7	8	9	10	11	12	13	14
15+ à 17	6	7	8	9	10	11	12	13
17+ et plus	5	6	7	8	9	10	11	12

Index pour le LIVRET DES JOUEURS et le LIVRET DU MAÎTRE DU DONJON

J = Livret des Joueurs **M = Livret du Maître du Donjon**

LÉGENDE



Porte
Double porte
Porte secrète
Porte à sens unique
Fausse porte
Porte rotative
Porte dissimulée
Arche
Porte ouverte
Herse ou barreaux
P
Trappe au plafond (P)
T
Trappe au sol (T)
S
Trappe secrète (S)
Passage secret à sens unique
Fosse non recouverte
Fosse recouverte
P
Piège (P)
h
b
Escalier, h/b
Escalier/toboggan
Escalier en spirale
h
b
Escalier naturel h/b
Échelle
Toboggan
Statue
Pilier
Fontaine
Puits
Bassin
Estrade
Autel
Âtre
T
C
Table, coffre t/c
Lit
Rideau
Fenêtre
Meurtrière
Rampe
Illusion de mur
Mur de roc
Colonne de roc
Stalactite
Stalagmite
Décombres
Crevasse
Puisard
Passage englouti
Souterrain
Dépression
Mare ou lac
Courant
Corniche élevée
Cheminée naturelle

DONJONS & DRAGONS® Feuille de personnage

Nom du Joueur

Maître du Donjon

Nom du Personnage

Alignement

Classe

Niveau

Croquis du personnage ou Symbole

Classe d'Armure

Points de Vie

CARACTÉRISTIQUES :

FORCE

Jets pour toucher, dégâts, ouverture des portes

INTELLIGENCE

Langues supplémentaires

SAGESSE

Bonus contre les sorts ou bâtons magiques

DEXTÉRITÉ

Classe d'armure jets de projectiles pour toucher

CONSTITUTION

Bonus ou malus sur les points de vie

CHARISME

Réactions

JETS DE PROTECTION :

POISON ou RAYON MORTEL

BAGUETTES MAGIQUES

PÉTRIFICATION ou PARALYSIE

SOUFFLE DE DRAGON

BÂTONNETS, BÂTONS, ou SORTS

LANGAGES

FACULTÉS SPÉCIALES : sorts, talents de voleur, vade retro, etc.

CA DE LA CIBLE :	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
SCORE POUR TOUCHER										

ÉQUIPEMENT TRANSPORTÉ

OBJETS MAGIQUES	OBJETS NORMAUX

AUTRES NOTES comprenant les lieux explorés, les gens et monstres rencontrés

ARGENT ET TRÉSORS	EXPÉRIENCE
PP: PO: PE: PA: PC: VALEUR TOTALE :	GEMMES
	Bonus/Malus :__________________ Niveau suivant à :_______________

DONJONS & DRAGONS®

RÈGLES DE BASE

"Vos premiers pas sur la route de l'aventure !"

Ceci est un jeu réellement amusant, qui fait intervenir votre imagination.

"Alors que vous faites volte-face, l'épée brandie, l'énorme dragon rouge, cracheur de feu, se rue vers vous dans un effroyable rugissement !"

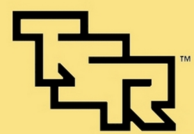
Vous voyez ? Votre imagination s'éveille déjà ! Ce jeu pourrait être bien plus passionnant que tous ceux auxquels vous avez déjà joué ! DONJONS & DRAGONS® est un moyen de rêver tous ensemble, comme en regardant le même film, ou en lisant le même livre. Mais vous pouvez inventer les histoires, sans écrire un seul mot – simplement en jouant à D&D®.

Ce livre contient tout ce dont vous avez besoin pour commencer à jouer IMMÉDIATEMENT !

Et quand vous serez prêt(e) à relever le défi, essayez alors les Règles Expert de DONJONS & DRAGONS® (de nouvelles règles, de nouveaux monstres, plus de trésors.....pour toujours plus d'aventures !)



Cette édition entièrement restaurée a également bénéficié de nombreuses corrections afin d'expurger les erreurs présentes dans la version originale française ; les différents livrets de règles de la gamme ont également été harmonisés entre eux, offrant enfin une édition digne de ce nom.



DONJONS & DRAGONS® RÈGLES DE BASE

Version restaurée et corrigée - mars 2021